Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
do
ion
uar
Geo
300

Dragon Ball
Nouvelle série TV, nouveau film

PlayStation reine de la NBA

Concours exclusif

Gagnez des Saturn, VF 2, Sega Rally

Virtua Fighter 2
Coups spéciaux

Toshinden 2
La déception ?

Dragon Quest VI
La fin de la saga

Donkey Kong Country 2
Deux fois mieux !

32F

61 Février 96

ISSN : 1153 4451 219 FB - 7,5 $ Can - 9,5 F.J.

M 4413 - 61 - 32,00 F

98%

Pour halluciner, fixez la page de droite 3 minutes.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Miyamoto a concentré tout son talent sur Super Mario World 2 pendant 4 ans. C'est tout dire sur ses qualités.

99%
Consoles + d'or

«Un stage de Yoshi's Island vaut à lui tout seul n'importe quel autre jeu de plateformes.»

Consoles +

AHL (Rédacteur en chef)

«Exemplaire : Le plus grand jeu de plateformes toutes consoles confondues est sur 16 bits : c'est Yoshi's Island !»

Player One

Milouse (Journaliste)

99%
Coup de Coeur

«Le meilleur jeu Super Nintendo de tous les temps.»

Super Power

Sumo (Rédacteur en Chef)

97%
Super Star d'or

«Le meilleur jeu de plateformes de tous les temps n'est pas sur 32 bits. Il s'appelle Yoshi's Island.»

Joypad

Trazom (Journaliste)

6 Goombas sur 6
Goombas d'or

«A l'époque des 32 bits, Yoshi's Island, le meilleur jeu de l'année, débarque sur SUPER NINTENDO.»

Ultra Player

Goombas (Redacteur en Chef)

PLAYER ONE
PLAYER ONE est une publication [illegible] PRESSE EDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 41 10 20 50 Fax : 46 04 80 57
36 68 77 33 (Jeux), 36 68 77 33 (SOS Player)
3615 PLAYER ONE
Internet : player@magnet.fr

Directeur de la publication : [illegible]

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : [illegible]
Rédacteur en chef : [illegible]
Rédacteur en chef adjoint : [illegible]
Secrétaire de rédaction : Nathalie [illegible]
[illegible]
Rédacteurs : [illegible] Sébastien [illegible] Christophe [illegible] Guillaume [illegible] Cédric POTTIER, [illegible] (musique et sonorisation), Krystal SEDDIKI, [illegible] (correction lex), Julien [illegible]
Traducteurs : [illegible] Christophe et Yuki SORZOT
Directeur artistique : [illegible]

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing : [illegible]
Chef de publicité : [illegible]
Assistante marketing : [illegible]
Minitel/Audiotel : Laurence [illegible]

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DEVEAUX
Assistante de fabrication : Agnès [illegible]
Maquettistes : Jean-Marc [illegible]
Infographistes : Gaëlle [illegible]
Photogravure : [illegible]
Impression : [illegible]

Service abonnement
[illegible]
Tél. : (16) 44 69 26 26

Service des ventes : PREMIERE - [illegible]
[illegible] aux dépositaires de presse
Contact : Pascal DON
Tél. : [illegible]

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION SA au capital de [illegible] millions de F
[illegible]
Président-directeur général : [illegible]
Responsable financière et comptable : [illegible]
Comptabilité : Isabelle MANTRAND
Secrétaire : Marina [illegible]

[illegible] paritaire n° 72 [illegible] Distribution [illegible]
[illegible] janvier 1996
[illegible] documents envoyés sans [illegible] de leur auteur et restent [illegible] du magazine.
Photos tous droits réservés : [illegible]
Illustration de couverture :
Total NBA '96 © SCE Toronto © Tokuma 1995
Dragon Quest VI © Enix Corp.
1992 © Akira Toriyama/Shu Suzuki/Shueisha/Toei.

Le numéro comportant un supplément, un encart : Dimension Manga France, ne fait pas partie des tirages cité à l'intérieur du magazine et ne nécessite donc envois séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra à Astuceman, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex. Pour les Plans & Astuces, adressez votre courrier à Bubu.

La couv'

édito

Après le rush de fin d'année, et les sorties retardées de quelques grosses pointures genre VF2 ou Sega Rally, la pression retombe. Comme si les éditeurs, fatigués des efforts fournis pour engranger un max de thunes pendant la période de Noël, se mettaient en état d'hibernation, tels de gros ours repus... Sommeil trompeur, amis lecteurs ! Car, sous la masse de sorties sans grande importance, se cachent souvent quelques petites pépites que Player One sait vous faire découvrir. Par exemple, Total NBA sur PlayStation qui, nous le clamons haut et fort, est la meilleure simulation de basket jamais réalisée ! Ou encore Dragon Quest VI sur Super Famicom auquel nous consacrons tout un dossier, et qui marque la fin de la saga sur 16 bits (en attendant la nouvelle série sur l'Ultra 64). Et puis, X-Men sur Saturn aussi, qui renoue avec la bonne vieille tradition des jeux de baston en 2D. Bref, que du très bon. Et je ne vous parle même pas de Donkey 2 sur Super Nintendo qui fait, noblesse oblige, l'objet d'un dossier. Ah ! au fait, à propos de bon jeu, je ne peux pas m'empêcher de vous parler de Road Rash, un des jeux fétiches de Player One, qui sort sur PlayStation dans une version exaltante. Enfin, ne ratez pas nos rubriques habituelles avec, ce mois-ci, une mention particulière à nos Plans et Astuces consacrés au fabuleux Virtua Fighter 2.

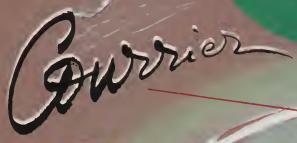
Sam

OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and Assault Rigs™ are trademarks of Psygnosis Ltd. © 1995 Psygnosis Ltd.

61 FÉVRIER

sommaire



Toute l'actualité des jeux et mangas en VF compilée dans ces pages.

10 Courrier

12 Stop Info

28 Arcade

34 Over the World

45 Dossier Dragon QuestVI

53 Dossier Donkey Kong 2

65 Tests

112 Vite Vu

118 Les Slayer One

120 Trucs en Vrac

126 Plans & Astuces

136 Reportage

Baston, RPG et shoot them up squattent la rubrique des meilleurs jeux étrangers.

La Super Nintendo a de beaux restes, la preuve !

La sélection des meilleures sorties françaises du mois. X-Men, Total NBA 96, Assault Rigs...

La rubrique des férus tricheurs.

Ciné, bédés, mangas et japanimation : Ino se déchaîne.

Les dernières nouvelles des salles z'obscures. Killer Instinct 2 et Fatal Fury 4 sont à l'honneur.

Mise à nu du plus mythique des RPG japonnais.

Bubu, Milouse et Le Flou réinventent Manga Player. Une honte!

Chris et Terry décortiquent le meilleur jeu de baston du moment : Virtua Fighter 2

BIENVENUE DANS LA RÉALITÉ

1 À 8 JOUEURS

NBA IN THE ZONE

LE BASKET EN XXL

36.15
Ludi Games®

K7 VF Dragon Ball Z		Vol. 7 L'Offensive des Cyborgs	99 F
Vol. 1 A la Poursuite de Garlic	99 F	Vol. 8 Broly le Super Guerrier	99 F
Vol. 2 Le Robot des Glaces	99 F	Vol. 9 Mercenaires de l'Espace	99 F
Vol. 3 Le Combat Fratricide	99 F	Vol. 10 Le Père de Son Goku	99 F
Vol. 4 La Menace de Namec	99 F	Vol. 11 L'histoire de Trunks	99 F
Vol. 5 La Revanche de Cooler	99 F	K7 VF Dragon Ball	
Vol. 6 100.000 Guerriers...	99 F	Vol. 1 La légende de Shenron	99 F

PACK 4 Vol au choix **380F** soit 95 F le Volume

Art Book DRAGON BALL Z Collector

Enfin 7 Art Book sur Dragon Ball Z relatant toutes les aventures des héros. Attention Série limitée

Vol 7 Dragon Ball — Fin 01/96

Pack 4 Volumes au choix **580F** soit 145 F le volume

Pack 5 Volumes au choix **700F** soit 140 F le volume

Pack 6 Volumes au choix **810F** soit 135 F le volume

Les 2 Nouvelles Cassettes

DRAGON BALL Z

en version Française Intégrale Disponibles le 17 Février

Le Retour de Broly 139 F
L'attaque des bioroïds 139 F

Le château démon

L'aventure mystique

Vol 1 Complète illustrations — Vol 2 Story Guide — Vol 3 TV Animation Part 1 — Vol 4 World Guide — Vol 5 TV Animation Part 2 — Vol 6 Movies & TV Specials

Spécial Nouvel An Héros collection 3 DBZ
Le sachet de 10 Cartes 15 F
les 10 Sachets 130 F
Les 20 Sachets + Posters 220 F

Spécial Nouvel An Power Level 13 DBZ
40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
100 F

Spécial Nouvel An Héros collection 4 DBZ
Le sachet de 10 Cartes 20 F
les 10 Sachets 180 F
Les 20 Sachets + Posters 320 F

Spécial Nouvel An Power Level DBZ
40 Cartes différentes dont 2 Brillantes
N° 14 160 F
N° 15 200 F

Spécial Nouvel An Sachet de 35 PP cards Dragon Ball Z
70 F

Spécial Nouvel An Sachet de 35 Cartes 3 dimensions Dragon Ball Z
120 F

Superbes ouvrages sur les derniers film de DRAGON BALL Z
Certainement 2 des plus beaux Art Book de l'année 1995

Art Book GOZITA	129 F
Art Book Tapion	119 F
Animé comics Gozita	69 F
Animé Comics Tapion	69 F

PRIX SPECIAL TRADING COLLECTION

114 Cartes à collectionner
dont 12 Brillantes & 4 Hologrammes
1 Sachet comprend 12 Cartes
dont 1 brillante ou 1 hologramme
1 Boîte comprend 15 Sachets
dont 12 Brillantes & 3 hologrammes

Le Sachet ~~35 F~~ 25 F
80 Cartes différentes dont 1 brillante 48 F
40 Cartes différentes dont 3 Brillantes 92 F
80 Cartes différentes dont 7 Brillantes 176 F
La collection complète dont 12 Brillantes 440 F

50 Francs l'hologramme
Hologramme N° 1 VEGETA
Hologramme N° 2 SONGOKOU
Hologramme N° 3 SONGOHAN
Hologramme N° 4 GOTEN & TRUNKS

La collection complète dont 12 Brillantes et 4 Hologrammes 570 F
Cartes au détail à l'exception des brillantes et hologrammes 2.00 F la carte

Carte 3D hologramme des trading DBZ

MEGA PROMO
5 Sachets pour 100 Francs

Spécial Nouvel An Pochette Surprise DBZ
50 F ou 100 F
Différents articles Dragon Ball Z déjà enveloppés dans une pochette cadeau et prête à être offerte elle fera la joie de vos enfants.
Trading, Power level, Changing, Cardass, Marque page, Adventure, autocollants
(Plus de 20 cartes différentes dans pochettes 50 F)
(Plus de 40 cartes différentes dans pochettes 100 F)

K7 Pal VO GOZITA
99 F

Kourat — Métal Kourat — Baddack — Les Cyborgs — Trunk Story — Broly — Bojack — Super Namek — Thales — Doc Willow — Le ret de broly — Garlic — Bio Broly — Gozita — Tapion

Animé comics japonais tout en couleurs
69 F le vol
Pack 4 Vol au choix
260F
soit 65 F le Volume

Coffret de 6 figurines de 5 Cm
75 F le set
140 F les 2

Set 1 — Set 2 — 169 F

Super guerrier Sangokou Figurine de 40 Cm
169 F
Fig 40 cm + 1 set
239 F
Fig 40 cm + 2 set
299 F

DBZ N° 38 — DBZ N° 39 — DBZ N° 40 — DBZ N° 41 — DBZ N° 42

Manga Noir & Blanc japonais
42 Vol disponibles
39 F le vol
Pack 4 Vol au choix
140F
soit 35 F le Volume

Vol 1 Son Gokou	Vol 2 Super Sayan Son Gokou	Vol 3 Picollo	Vol 4 Vegeta	Vol 5 Trunks	Vol 6 Freezer	Vol 7 Super Sayan Vegeta	Vol 8 Son Gohan	Vol 9 Super Sayan Son Gohan	Vol 10 Super Sayan Broly	Vol 11 Cell	Vol 12 Super Sayan Trunks	Vol 13 Super Sayan Son Gohan	Vol 14 Great Sayaman	Vol 15 Son Goten	7Vol 16 Trunks
69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	69 F	129 F	99 F	99 F	99 F	99 F	99 F	99 F

Figurines Super Battle Collection Articulées
de 10 à 20 Cm
Selon le personnage

AMICROPUCE

LES RELAIS AMICROPUCE

Revendeurs si vous êtes intéressés pour rejoindre nos relais
Contactez nous au 38.68.15.50 Fax 38.54.87.14

Siege Social
ORLEANS
19 rue Ste Catherine
Tel 38.68.15.50

AMICROPUCE
97 Av de Grammont
37000 TOURS
Tél 47.20.56.81

VIDEO - GAMES
Rue Bertrand
36000 CHATEAUROUX
Tél 54.07.86.52

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS
Tél. 38 68 15 50
Fax 38 54 87 14

3615 AMICROPUCE la japanimation en direct du japon
Nouveautés, Dialogue en direct, Jeux primés, Commande sur catalogue, Compact & Lasers Disques, Gundams, Goodies, Tout DRAGON BALL Z...

AMICROPUCE sera présent au salon
PLANETE MANGA du 7 au 11 février 1996
à l'espace Champeret porte de champeret Paris

Mangas Français

		NEWS		
Ranma 1/2	7 vol.	37 F le vol.		
Dragon Ball	19 vol.	37 F le vol.	N° 19	
Sailormoon	6 vol.	37 F le vol.	N° 6	
Orion	2 vol.	76 F le vol.		
Street Fighter II	4 vol.	46 F le vol.		
Appleseed	4 vol.	76 F le vol.	N° 4	
Akira	13 vol.	96 F le vol.	N° 13	
Crying freergan	2 vol.	46 F le vol.	N° 2	
Vidéo girl AI	10 vol.	30 F le vol.	N° 10	
Gunnm	5 vol.	39 F le vol.	N° 5	
Docteur slump	4 vol.	37 F le vol.	N° 4	
RG Veda	2 vol.	45 F le vol.	N° 2	

Bandes dessinées

		NEWS	
Cyber Weapon Z	1 Vol.	75 F le vol.	NEW
Nomad	3 Vol.	96 F le vol.	N° 3
Porco Rosso	4 Vol.	56 F le vol.	N° 4
Dominion	1 Vol.	75 F le vol.	
Voelber Saga	1 Vol.	85 F le vol.	NEW
Les élémentalistes	2 Vol.	76 F le vol.	N° 2
L'habitant de l'infini	2 Vol.	56 F le vol.	N° 2
L'homme qui marche	1 Vol.	37 F le vol.	NEW
L'autoroute du soleil	1 Vol.	84 F le vol.	NEW
Au nom de la famille	1 Vol	56 F le vol.	NEW
Gen	2 Vol.	37 F le vol.	N° 2
Art Book Porco Rosso		169 F le vol.	NEW

NOUVEAU Le club AMICROPUCE

Bénéficier des nombreux avantages du club
* Des produits exclusifs réservés aux adhérents
* Un catalogue envoyé gratuitement à chaque parution
* Tous les mois les nouveautés à prix préférentiels
* Une carte d'adhérent à votre nom
* Un Cadeau (Gratuit) à chaque anniversaire

et bien d'autres avantages détaillé dans notre dépliant

Coût unique de l'adhésion 150 F

Cadeau de bienvenue au Club

Des Cropuces exclusifs
Pour tous les adhérents

Un art Book Dragon Ball
Pour les tous les nouveaux adhérents

Compacts disques Originaux

Bishojo senshi sailormoon SS	149 F/vol
City Hunter Vol 1 Vol 2 Vol 3	269 F/vol
City Hunter 2 Vol 1 Vol 2	269 F/vol
City Hunter 91	249 F/vol
City Hunter Dramatic Master Vol 1	249 F/vol
DNA 2 Soundtrack	249 F/vol
Hotoku No Ken The movie	269 F/vol
Orange Road SC Vol 1 Vol 2 Vol 3	199 F/vol
Macross Plus OST Vol 1 Vol 2	219 F/vol
Magic Knight Ray Earth Ost Vol1Vol2	199 F/vol
Fushigi No Umi No Nadia Vol 1 vol 2 vol 3	239 F/vol
Lodoss Tensenki Vol 1 vol 2 vol 3	229 F/vol
Street fighter 2 Vol 1 Vol 2	249 F/vol
Denei Shojo Vidéo Girl AI Vol 1	225 F/vol

Plus de 1000 titres en catalogue avec le titre original et le titre français, le prix au japon en yens, la durée, le nbre de tracks, la catégorie (Songs, BGM, Drama, OST, Compilation, Karaoke, Variety Ect...). Nous avons aussi les LD Nous pouvons vous commander les titres au japon, il nous faut 15 jours de délai pour nous les fournir.
Bientôt le catalogue complet sur 3615 AMICROPUCE

CATALOGUE COULEUR
24 Pages
35 Francs
Frais de port Compris
Remboursé dès la première commande

MANGAS
VIDEOS
GOODIES
FIGURINES
GUNDAM
ART BOOK
ROLES
TRADING
CD LD
CARTES Ex...

P9602 Pour connaître les autres titres disponible, téléphoner au **38 68 15 50**
Bon de commande par téléphone au **38 68 15 50** ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal ..... Date de Naissance

DESIGNATION	PRIX

Votre N° de téléphone

Je désire devenir adhérent au club AMICROPUCE sans obligation d'achat et règle le montant de mon adhésion de 150 Francs — OUI NON

Port 30 F + 5 F par cassette supplémentaire
Envoie hors France Métropolitaine ajouter 30 Francs — **30 F +**

Date de commande **TOTAL A PAYER**

A retourner à :
AMICROPUCE
19 rue Ste Catherine
45000 ORLEANS

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ☐Chèque bancaire ☐Contre-remboursement + 45 F
☐ Carte bancaire (16 Numéros) Chèques et cartes débités le jour de la livraison
Carte N° ..... Date expiration ...../.....

Toutes les commandes sont livrées par colissimo envoyées dans la limite du stock disponible
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

le Courrier de Sam Player

Eh bien, on peut dire que le reportage et le dossier sur l'Ultra 64 ne vous ont pas laissés indifférents ! Presque la moitié des lettres que j'ai reçues ce mois-ci étaient consacrées à la bombe de Nintendo. Les questions fusent, alors je vous rassure : on vous tiendra au courant, mois après mois, de l'évolution de cette console tant attendue. Quand aux 32 bits, elles sont elles aussi à l'honneur... Comme ça, il n'y aura pas de jaloux !

Salut Sam !

Je trouve que ton mag est supra génial. Mais, je pense que vous surnotez certains jeux comme Sega Rally (98 %) ou Virtua Fighter 2 (98 %) dans le numéro 60. Ce sont certes les meilleurs jeux du genre, mais une note de 100 % de Player Fun n'est-elle pas exagérée ? Quand on connaît la puissance de la Saturn, on est en droit d'attendre toujours mieux. Bref, voici mes questions :

1) Destruction Derby et Wipe Out sur PC sont-ils proches des versions PlayStation ?

2) Serait-il possible de faire deux modes de jeu à deux sur un CD : un mode en réseau, et un autre sur écran splitté ? Ce serait trop cool, non ?

3) Je trouve que Sony se fiche du monde. On achète une console PlayStation 2100 F, et on se retrouve avec un « faux » câble Péritel !

4) Est-ce que Secret of Mana 2 est prévu en VF ? Si oui, quand ?

5) Est-il vrai que Sega va dévoiler son extension 64 bits en mai au cours d'un salon au Japon ? Info ou intox ?

6) Est-ce que les anciens Crédits Player sont encore valables ?

7) Il y a juste ce qu'il faut de mangas dans *Player One*. Permettez moi de vous dire que votre *Manga Player* est excellent. Continuez longtemps à nous faire plaisir, à nous, lecteurs fidèles.

Un Bubu gentil parmi les autres.

Salut Bubu Bis

Le Player Fun est une note très subjective, pour ne pas dire passionnelle ! Le testeur en décide seul, et il est donc normal de la voir, parfois, monter très haut.

1) Sur un PC à dix mille balles, Destruction Derby est équivalent à la version PlayStation. En revanche, Wipe Out est bien en deçà !

2) Oui, tout à fait possible, et il est dommage que ce ne soit jamais fait. Avis aux éditeurs !

3) Tu fais bien de mettre faux entre guillemets. En fait, ce câble fonctionne sur la majorité des télés. On peut donc comprendre que Sony ait décidé de ne pas faire payer un surcoût aux joueurs qui n'en ont pas besoin. En revanche, il est regrettable que le fabricant ne livre pas le câble de remplacement gratuitement.

4) Non, pas pour le moment.

5) Il s'agit d'une rumeur tenace, découlant d'une autre faisant état d'un accord Sega/3DO. Mais Sega a tout démenti.

6) Oui.

7) Promis !

Sam

Salut, Noël, c'est Pérez,

je passe sur les compliments...

1) Pourquoi les CD PlayStation se vendent 370 F alors qu'ils coûtent peu à la production ?

2) Quel a été, d'après toi, le meilleur jeu PlayStation de Noël ? Lequel me conseilles-tu sachant que j'aime à peu près tous les jeux, hormis les jeux de baston ?

3) Des vendeurs de grandes surfaces m'ont dit qu'il y aurait un adaptateur PlayStation pour lire les CD vidéo, alors que les vendeurs de petits magasins disent le contraire. Lesquels ont raison ?

4) Le vendeur d'un certain magasin m'a dit que la PlayStation était en chute libre car, vu le manque d'intérêt de ses jeux, elle aurait lassé les joueurs. Est-ce vrai, ou est-ce juste une mauvaise passe comme la Saturn en a connue à sa sortie ?

Salut, et à bientôt.

Nico

Salut Nico,

1) Ce que tu paies lorsque tu achètes un jeu, ce n'est pas tellement le prix de sa production matérielle, mais tout le travail des programmeurs.

2) Bon, j'avoue, c'est Doom. Wipe Out n'est pas loin...

3) Sony a créé la PlayStation pour le jeu, et uniquement pour le jeu. Par conséquent, on a peu de chances de voir débarquer ce type d'extension sur la machine.

4) Décidément, les vendeurs n'étaient pas très en forme ! Il n'y avait qu'à passer chez quelques revendeurs au moment de Noël pour constater que les PlayStation se vendaient comme des petits pains.

Sam

Salut Sam,

Je ne suis pas une de vos fidèles lectrices, mais néanmoins je trouve votre magazine très bien.

Mes questions :
1) Selon certaines rumeurs, Sega arrêterait le développement des jeux sur Saturn, et sortirait plus tard une Saturn 2. Vrai ou faux ?
2) La Saturn a-t-elle le même avenir que la 32X et la Jaguar, ou bien connaîtra-t-elle une durée de vie aussi longue que la Megadrive ?
3) Pourquoi les jeux PlayStation (à quelques exceptions près) sont-ils si ennuyeux ?
4) Magic Sam et Sam Player sont-ils deux personnes différentes ?
5) D'où vient Bubu ? Je n'ai rien contre lui, mais pourquoi a-t-il choisi un pseudo aussi ringard ?

La Créature

Salut le « monstre »,
1) On ne voit pas ce qui pourrait pousser Sega à prendre une telle décision puisqu'il a prouvé, avec VF2 et Sega Rally, que les meilleurs jeux se trouvaient également sur Saturn. Hop, une rumeur en moins !
2) Je doute qu'une machine 32 bits atteigne jamais une durée de vie équivalente à celle des 16 bits, qui elles-mêmes n'ont pas tenu aussi longtemps que les 8 bits. Mais, rassure-toi, la Saturn ne suivra certainement pas l'exemple des Jaguar et 32X.
3) Les jeux ne sont pas ennuyeux, mais on s'en lasse parfois rapidement. Ce n'est pas le cas de tous, fort heureusement.
4) J'ai déjà répondu à cette question, créature infidèle... Non, je ne suis pas Magic Sam.
5) D'où vient-il ? On aimerait bien le savoir ! Pourquoi Bubu ? Parce que c'est le seul pseudo que l'on a réussi à lui faire retenir...

Sam

Salut Sam,

1) J'ai lu dans ton mag que des magasins vendaient Ridge Racer Revolution, en japonais. A quand une version pour nous, pauvres petits Frenchies ?
2) Je trouve super la rubrique arcade, bien qu'elle soit un peu courte.
3) Doom 2 est-il également prévu sur PlayStation ?
4) Y aura-t-il un volant PlayStation ? Allez, salut vieux.

David

Salut à toi David,
1) Il n'y a pas de date arrêtée pour le moment, mais la version française devrait arriver aux environs du mois d'avril.
2) D'autres la trouvent un peu longue. Alors ça équilibre ! Cela étant, on lui a accordé trois pages dans ce numéro.
3) Doom sur PlayStation intègre déjà les versions originales de Doom et Doom 2. Hexen est le prochain jeu PS réalisé par les auteurs de Doom, ID Software.
4) J'ai eu vent d'une rumeur concernant un volant pour Ridge Racer. Mais pour l'instant on n'a rien vu de concret. En revanche, il existe le NegCom. Ce n'est pas vraiment un volant, mais ça a les mêmes avantages. Simplement, au lieu de tourner, il faut tordre !

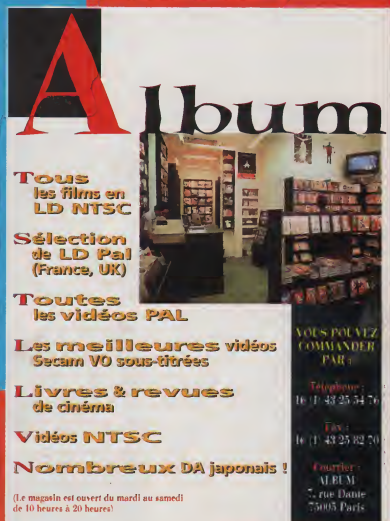
Sam

Charitage !

Vous êtes prêts à tout pour être publiés. La preuve avec ce petit pot-pourri des fins de lettres de ce mois-ci :
J'espère être publié, sinon...
- je viens à *Player* et je « fatalifie » tout le monde !
- je t'envoie un ultra combo dans la tête.
- j'écris à la concurrence.
- je ne renouvelle pas mon abonnement.
- j'déprime.
- je téléporte tous les monstres de Doom à la rédac.
- je fais livrer trois tonnes de nourriture pour chien et chat à la rédac.
- je fais grève.
- tu auras la mort de deux grands fans de DBZ sur la conscience.
- je serais obligé d'acheter un magazine à ma mère.
- je crois que j'en mourrais.
Autre variante :
- Si tu veux, jai une sœur de 17 ans (1m85 ; 90-68-95, blonde, chaude, pulpeuse...)
Là, ça dérape carrément...

P.S : David, ton français est excellent ! Didi, je te conseille de lire le prochain numéro d'*Ultra Player*. Rudy, les photos de la pub pour MK3 16 bits sont celles de la version arcade. Acclaim aurait pu le préciser... Quant à Bubu, il n'a pas l'intention d'aller faire le gnome chez Maureen pour concurrencer Crevette chez Dorothée ! Chris : une page de cynisme, ça va, six pages, bonjour les dégâts. Matthieu : bravo pour le dossier sur Mortal Kombat, quel courage ! David, tu trouveras les modalités pour commander le hors-série *PlayStation Player* dans ce numéro de PO. Leovinci : oui, PO sera toujours fidèle aux mangas malgré l'arrivée de *Manga Player*. Au contraire même ! Ino participe effectivement à l'émission Manga Zone sur MCM. Sébastien, aucun casque de réalité virtuelle n'est annoncé pour le moment sur console. D'ailleurs les casques pour PC dont tu parles, sont chers (7000 F/ pièce), et pas très convaincants ! Mickaël, s'il y a peu de tests de jeux 3DO, c'est parce que les sorties sont bien plus rares que sur les autres supports. D'ailleurs, concernant la pénurie de jeux de rôle sur PlayStation, elle ne semble pas motiver les éditeurs... À mon grand regret. Alors patience, ça devrait bien finir par arriver.

Sam



StOp INFO

MANGA NEWS

Comme tous les mois, voici le planning des prochaines sorties en animes et mangas.

- **AB Vidéo**
  Anime : *Dragon Ball Z 9 (en LaserDisc).*
- **AK Vidéo**
  Animes : *Blockjack 2, Cobra 6 et 7, Slow Step 3, Humming Bird, You're Under Arrest (version doublée), Blockjack 1 (version doublée janvier), Peek, Princesse Minerva, Please Save My Earth.*
- **Casterman**
  Mangas : *Gon 2, Don Giovanni, Le Trou bleu, L'Habitant de l'infini 2 (disponible).*
  Livre : *L'Univers des mangas (réédition mise à jour. Disponible).*
- **Ciné Horizon**
  Anime : *Final Fantasy (en location à partir du 23 janvier, en vente à partir de mars).*
- **Dark Horse France**
  Manga : *Outlanders 2 (dispo).*
- **Delcourt**
  Manga : *Mother Sarah (février).*
- **Dragon Video**
  Animes : *Iczelion, Mighty Space Miners.*
- **EVA**
  Animes : *L'Ange des ténèbres 2 (dispo), Twin Dolls 2 (février).*
- **Glenat**
  Mangas : *Ikkyu, Nomad 3, Dr Slump 4, Sailor Moon 6, Porco Rosso, Riot Gunnm 5, Ranma 1/2 8, Cobra (février), Bastard.*
  Anime-comic : *Mon voisin Totora 1 et 2 (février).*
- **Kami Kaze**
  Anime : *The Hard (février).*
- **Kaze Animation**
  Animes : *Armitage III 1, Yugen Kaisha 1, Kishin Heidan 1, Ranma 1/3 3e OAV, Tenchi Muyo 2, Bubblegum Crisis 2 (dispo), Yugen Kaisha 2, Ran, La Légende verte 2, Orange Road, Tenchi Muyo 3, Moldiver 3.*

AU NIRVANA

PANZER DRAGOON II

Un des jeux les plus tripants de la Saturn fait peau neuve. Retrouvez votre fidèle monture et laissez la magie opérer, une fois de plus...

Panzer Dragoon II semble encore plus beau que son prédécesseur et propose quelques nouveautés assez sympathiques. L'innovation plus frappante réside dans la « gestion » du dragon. Apparemment (le jeu est toujours en cours de développement et les choses peuvent changer), vous grandissez en même temps que votre dragon, dont les capacités évoluent au fur et à mesure qu'il prend de la bouteille.

Sur les premiers niveaux, votre « bébé » ne peut que marcher, et les scènes de combat au sol sont rythmées par des explosions et des attaques d'ennemis qui se déplaçent à vos côtés. Ces séquences ont été rajoutées pour donner une impression de vitesse encore plus grande au jeu et lui conférer un peu plus de variété. Plus tard, évidemment, vous retrouvez la capacité de voler sur le dos de votre impressionnant compagnon, comme dans le premier épisode.

En ce qui concerne les armes, les systèmes de tir ont été conservés :

simple et « lock » (c'est-à-dire en visée automatique).
Enfin, le nombre d'angles de vue disponible a été augmenté pour améliorer visibilité et jouabilité. Dans Panzer Dragoon II, vous avez ainsi la possibilité de regarder au-dessus de vous pour suivre du regard des ennemis qui vous survolent.
Bref, Panzer Dragoon II semble véritablement tenir du hit monstrueux. Avec son ambiance inimitable et ses séquences cinématiques somptueuses, ce shoot them up réserve bien des surprises... Croisons les doigts, soyons patients, et espérons que Panzer Dragoon II sur Saturn tiendra toutes ses promesses...

Sortie Japon : printemps 96.
Éditeur : Sega.

StOp INFO

- **Manga Video/PFC Vidéo**
  Anime : *Ghost In The Shell (avril /juin).*
- **Samouraï**
  Mangas : *Conspiracy (dispo), Cammy X, Princess Vampire Miyu 2, Gorgon Winging Party, Tenchi Muyo 1.*
  Art-book : *Candy Mon-Mon (janvier).*
- **La Sirène/Kraken**
  Mangas : *Elémentalistes 2, Vaelber Saga 2 (disponible).*
  Art-book : *Innocence (disponible).*
- **Tonkam**
  Mangas : *RG Veda 2, Angel 3 (disponible), Tokyo Babylon, Video Girl Ai 10 (février).*
  Revues : *Tsunami 18 (disponible).*
  Vidéos : *Ushio Et Tora 3, Rhea Gall Force (date de sortie à confirmer).*

UN NOUVEL ÉDITEUR !
*On murmure que les éditions **J'Ai Lu** se lanceraient dans le manga ! Les premiers titres à paraître seraient rien de moins que Cityhunter et Dragon Quest ! Le prix des volumes devrait avoisiner les 25 francs.*
A suivre !

SEGA SONIC HÉRISSON FIGHT !

Après une première version arcade des aventures de Sonic en 1993 (un plate-forme en 3D qui n'a jamais vu le jour en France), le hérisson fétiche de Sega revient dans un jeu de... baston. Les gens de chez Sega se sont longtemps interrogés sur l'intérêt d'une telle version et ont finalement décidé de tenter le coup en comptant sur la notoriété de leur héros. De plus, ils pensent rendre le genre plus accessible, et toucher ainsi un plus large public. Les filles, par exemple, éprouveront sans doute moins de réticences à jouer les cogneuses en manipulant le mignon petit Tails. Du côté des personnages, on retrouvera la plupart des figures rencontrées au travers des différents Sonic (on ne sait pas encore exactement lesquelles, comptons simplement sur les indispensables Knuckles et Robotnik). Bref, l'idée est originale et l'équipe qui s'occupe du projet (AM2, qui a conçu Virtua Fighter) peut faire des merveilles.

Sortie Japon : courant 96.
Éditeur : Sega.

StOp INFO

PLANÈTE MANGA

Le salon Planète Manga s'apprête à ouvrir ses portes du 7 au 11 février à l'Espace Champerret. Contrairement à ce que nous écrivions le mois dernier, le film Ghost in the Shell *y sera bel et bien diffusé. L'occasion pour vous de découvrir ce chef-d'œuvre de Masamune Shirow, dont le manga est publié dans* Manga Player, *chaque mois. Fans de la japanimation, rendez-vous sur le stand* Player One *!*

JUMPING FLASH 2 : BONDISSANT

Autant vous le dire tout de suite, les informations concernant cette suite du célèbre jeu de plate-forme en

3D de la PlayStation sont encore minces. On sait seulement que le jeu sera plus long (avec une difficulté progressive), que les graphismes auront gagné en finesse et que les bonds seront à l'honneur. Un jeu encore plus fun donc. On vous en reparle dès que possible.

Sortie Japon : printemps 96. Éditeur : SCEI.

PREMIER DU NOM

FINAL FANTASY 1

© D.R.

Final Fantasy l'anime nous honore d'une version française. Deux épisodes à voir absolument !

Les plus branchés d'entre vous se souviendront peut-être que nous avions déjà consacré un dossier spécial à Rin Taro, le créateur de la série, dans le premier numéro de *Manga Player*. Basé sur Final Fantasy V (le jeu), *Final Fantasy 1* (l'anime) nous conte l'histoire d'une jeune fille chargée de protéger un cristal recherché par une race de –méchants – extraterrestres. Là dessus, interviennent un jeune garçon impétueux, une pirate assez gourde mais très sexy, un capitaine de vaisseau volant débonnaire et l'esprit d'un guerrier légendaire qui ressemble à un gamin. Bref, ça part un peu dans tous les sens, mais le spectacle proposé se révèle sympathique et hautement divertissant. La recherche dans le design des personnages est évidente, l'animation de bonne facture... Il est simplement dommage que le doublage en français soit si approximatif. Les personnages remuent souvent les lèvres, sans rien dire, au terme de leurs répliques, et pour combler quelques vides, certaines fins de phrases deviennent quelque peu ridicules (du genre : « Faites lui subir la torture suprême... non mais ! »). Espérons que ce problème — qui ne doit pas vous empêcher d'apprécier la haute qualité de cet anime — sera résolu lorsque sortiront les épisodes suivants.

Éd. Ciné Horizon. 60 mn.

© D.R.

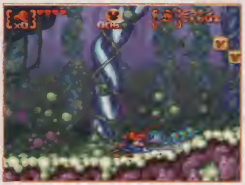
JUMPING FLASH BIS FLOATING RUNNER

Dans ce nouveau Jumping Falsh sur PlayStation, vous vous retrouvez perdu dans un monde de cristal en 3D. Là, vous incarnez au choix Rei, un jeune garçon attiré par l'aventure, ou Cress, une jeune fille blonde tout aussi débrouillarde. Le jeu, qui fait beaucoup penser à Jumping Flash, vous propose d'évoluer dans six décors différents, chacun caractérisés par une couleur. Le rouge est le niveau du feu, le vert celui des plantes, etc. Pour vous débarrasser de vos adversaires, vous pouvez soit leur sauter dessus, soit utiliser un fusil (à la puissance de feu variable). Classique. Assez simple graphiquement, avec des décors en 3D faces pleines (pas de textures appliquées), Floating Runner semble tout de même très fun et sympa à jouer. Reste à tester son intérêt et sa jouabilité, ce qui sera fait dès le mois prochain, si tout va bien...

Sortie Japon : janvier 96. Éditeur : Exting Entertainment.

MICKEY & DONALD'S
MAGICAL ADVENTURE 3

Mickey réapparaît sur Super Famicom pour de nouvelles péripéties ! À défaut d'être révolutionnaire, il interpellera votre fibre nostalgique.



Mickey Mouse et Donald Duck célèbrent leur retour sur la 16 bits de Nintendo dans une nouvelle aventure toute en couleur. Utilisant le même style de graphismes que ses prédécesseurs Mickey Magical Quest ou Aladdin, ce jeu semble très intéressant. On y retrouve le système de combinaisons d'objets pour aider les deux héros au fur et à mesure de leur progression. Certains boss de fin de niveau utilisent, bien sûr, le célèbre mode 7 de la SN. Mais le réel intérêt de ce soft, c'est que l'on peut parcourir le jeu de façons différentes en dirigeant au choix Donald ou Mickey. Une cartouche qui devrait satisfaire tous les fans de Disney et de jeux de plate-forme. Reste à espérer qu'il sera importé officiellement en France, car les produits sur cette console vont commencer à se faire de plus en plus rares. L'appel est lancé.

Sortie Japon : NC.
Éditeur : Capcom.

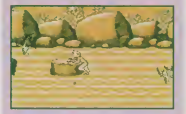
CHRONICLES OF THE SWORD

Psygnosis concocte un nouveau jeu qui devrait sortir au cours du premier semestre sur PlayStation. Chronicles of the Sword, dévoilé au dernier CES de Las Vegas, vous propulse aux temps des légendes du roi Arthur, de Merlin l'enchanteur et des chevaliers de la Table ronde. Dans ce RPG aux graphismes très prometteurs, vous incarnerez Sir Gwain et serez amené à défendre le roi lui-même et les intérêts du pays, face aux sombres desseins de la maléfique sorcière Morgane. Sur la version définitive de ce jeu, il devrait y avoir plus de soixante lieux à explorer, basés sur des références archéologiques. Utilisant des techniques cinématographiques, les combats contre humains et autres monstres de l'époque sont annoncés comme étant spectaculaires. Le jeu sera-t-il aussi exceptionnel qu'on le prétend ? En tout cas, la rédaction de *Player* l'attend avec impatience...

Sortie France : courant 96.
Éditeur : Psygnosis.

TINTIN AU TIBET SUR GAME BOY

Tintin au Tibet débarque sur portable. Fidèle à sa grande sœur, cette mouture conserve l'essentiel de ses qualités. Bien sûr les graphismes perdent en finesse, mais si la jouabilité tient la route, le challenge devrait être de taille !
Sortie France : mars.
Éditeur : Infogrames.



RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 PARU DANS PLAYER ONE N° 59
Du 1er au 20e prix : 1 K7 vidéo You're Under Arrest.
AINUNE Franck de Beauvais, ALORY Frédéric de Paris, AYMAN5 Alexis de Châlon-sur-Saone, M. BABASANI de Dunkerque, BELLMAISON Grégory de Orbec, CHARNOLE Sébastien de Le Ban Saint Martin, CHENEVIER Cédric de Le Pin, COQUEL Cédric de Fourale, M. DESANTAIO de Vierzan, GALLA Dimitri de Vannes, GRUSON Jessy de Romilly-sur-Seine, KERAMBRUN Yoanne de Plougrescant, M. LESCLAUX de Mont-de-Marsant, LEYNIER Laurent de Chartres, PEYGNEY Jolfroy de Paris, POUIVE Pierre de Plumergat, QUIHENEUF Pierre de Crossac, RIBEIRO José de Rochefort-en-Yvelines, SEQUERIA Sergio de Villeneuve-Saint-Georges, TIRAGALLO Aurélien de Lambesc.

RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 PARU DANS PLAYSTATION PLAYER
1er prix : 1 jeu Rayman PlayStation + 1 tee-shirt Rayman + 1 montre Rayman + 1 aeroprop Rayman.
TAURON Jérôme de Isle.
Du 2e au 10e prix : 1 tee-shirt Rayman + 1 montre Rayman + 1 aeroprop Rayman.
DI MEO Christophe de Fresnes, DU MAITRE Florian de Brives, FOUCHER Ludovic de Saint Maur, GABELLINI Kevin de Cannes-la-Boca, GARCIA José de La-Seyne-sur-Mer, GUZIK Sébastien de Beauchamp, LECOANET Bernard de Eloyes, STEPHAN Richard-Steve de Calbec-les-Elbeuf, VANTHUYNE Pascal de Dunkerque.

RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 PARU DANS PLAYER ONE N° 58
Du 1er au 5e prix : 1 jeu Loaded PlayStation + 1 tee-shirt Gremlin.
BEROT Jérémy de Doubs-la-Délivrance, BIAGINI David de Istres, GUILLAUME Aurélien de La Ciotat, MUNOZ Vincent de Beaurains, PILON Jean de Fresnes.

RÉSULTATS DU CONCOURS DOOM PARU DANS PO N° 59
1er et 2e prix : 1 PlayStation + 1 jeu Doom + 1 tee-shirt Ultimate Doom.
GIRARD Laurent de Meythet, MATTE Samuel de Nogent-sur-Oise.
Du 3e au 20e prix : 1 jeu Doom sur PlayStation + 1 tee-shirt Ultimate Doom.
BALME Thierry de Colombes, BERGER Cyril de Mantluçan, BLINKER Audrey de Noisy-le-Grand, BRISIDO Christine de Les Mureaux, COUTURIER Noel de Troyes, DUCROCQ Thomas de Saint Pierre, FOUCHARD Française de Cancale, JOLLIVET Romain de Cholet, LABENNE Mathieu de Bordeaux, LONGUET Thibault de Carbeil-Essannes, MARIE M France de Baran-sur-Odan, MIDY Philippe de Colombes, MOREAU Gilles de Strasbourg, RAMETTE Micheline de Muides-sur-Loire, RATHAR Rosette de Noisy-le-Grand, SIMON Nicolas de Bauvignies, THAI Alexis de Vernau, VERNOUILLET Georges de Asnière-sur-Seine.

VIRTUA FIGHTER MENACÉ ?
FIGHTING VIPERS

Attention les yeux ! Dans quelques mois, devrait débouler, sur Saturn, le jeu de baston le plus violent de la Terre !

Fighting Vipers, le nouveau jeu de combat de Sega en arcade est prévu sur Saturn. Il semble assez proche de la borne, et il en conserve toutes les caractéristiques : huit combattants, un système de boutons à la Virtua Fighter (guard, punch, kick) et une aire de combat se situant dans un lieu clos. Chaque protagoniste porte différentes protections qui s'endommagent selon les coups reçus. Lorsqu'elles sont détruites, les dégâts subis se révèlent deux fois plus importants. Voilà un jeu impressionnant, manifestement violent, qui devrait ravir les fans de Virtua Fighter. En tout cas, Chris a du mal à contenir son impatience...

Sortie Japon : NC.
Éditeur : Sega.

MEGADRIVE
ISS DELUXE

International Superstar Soccer Deluxe, jeu de foot ultime sur Super Nintendo, arrive dès le mois d'avril sur Megadrive ! Très attendu, il devrait tenir toutes ses promesses avec notamment la possibilité de jouer à huit simultanément. Et si la jouabilité n'a pas changé, on imagine le carton... Rendez-vous donc dans deux mois.

Wolfen prépare déjà le test pour Player One !

Sortie France : avril 96.
Éditeur : Konami.

FANZINES

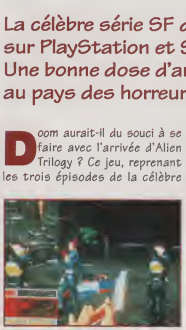
Les mangas et la japanimation continuent d'inspirer les « fanzineux ». Pour preuve, ces deux nouvelles parutions : *Celia* et... *Popo Color* ! Le premier est sous-titré « le magazine des guerrières ». Très sympa, il contient comme de juste des articles sur des héroïnes comme Sailor Moon et un papier fort intéressant sur les arts martiaux et les grands maîtres qui ont inspiré Akira Toriyama pour *Dragon Ball*.
Dernière *Popo Color*, on trouve une partie de l'équipe de *Grodada*, en l'occurrence l'inénarrable Charlie Schlingo. *Popo Color* propose un cocktail rigolo et expérimental de bédés (françaises et japonaises) et de délires divers (des photos par exemple). Complètement excentrique, ce zine apporte un brin d'air frais (ou plutôt un gros pet) au fanzinat-manga. Pour vous le procurer, écrivez à : *Popo Color, 5, rue Guillaume-Bertrand, 75011 Paris*

RIPLEY REPLAY

ALIEN TRILOGY

La célèbre série SF débarque sur PlayStation et Saturn. Une bonne dose d'angoisse au pays des horreurs...

Doom aurait-il du souci à se faire avec l'arrivée d'Alien Trilogy ? Ce jeu, reprenant les trois épisodes de la célèbre saga, vous plonge dans un univers confiné, peuplé d'une faune hargneuse d'aliens. Vous déambulez dans un gigantesque mic-mac de couloirs sombres et humides. À tout moment le danger peut vous sauter à la gorge ! Réflexes et sang-froid sont donc de rigueur dans ce jeu en 3D. Très prenant, Alien Trilogy devrait connaître un succès immédiat.



Sortie France : mars (PlayStation) et avril/mai (Saturn).
Éditeur : Acclaim.

LOMBRICMANIA

WORMS

S'attaquant à tous les supports, les petits vers guerriers de Worms débarquent sur MD et GB. Pas de surprise, ces versions sont moins belles que celles déjà testées sur PlayStation et Saturn. La GB, en particulier, s'en sort plutôt mal avec ses options moins nombreuses et ses graphismes vraiment très sommaires. Pour la Megadrive, le bilan est plus positif, l'esprit originel du jeu étant complètement respecté. Reste à voir la jouabilité de ces deux versions, ce qui sera fait prochainement dans Player.

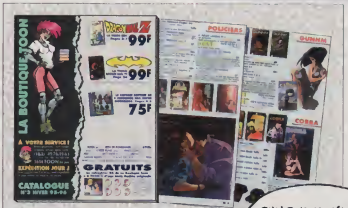
Sortie France : mars.
Éditeur : Océan.

StOp INFO

RÉSULTATS DU CONCOURS STAR WARS PARU DANS PLAYER ONE N° 59

1er prix : 1 BD Star Wars L'Héritier de l'Empire, dédicacée par Vatine & Blanchard + 1 BD Star Wars L'Empire des Ténèbres + la trilogie Star Wars (3 K7 vidéo) + 1 jeu vidéo Super Return of the Jedi pour Game Boy + 1 pocket
L'Héritier de l'Empire.
BLANC Julien de Montlavet.
Du 2e au 10e prix : 1 BD Star Wars L'Héritier de l'Empire + la trilogie Star Wars (3 K7 vidéo) + 1 jeu vidéo Super Return of the Jedi pour Game Boy + 1 pocket L'Héritier de l'Empire.
AFONSO Nicolas de Taverny, BRITNEFF Peter de Saint Maurice Montcourronne, CHOLLET Frédéric de Maisenay, GOUBEREAU Pascal de Rueil-Malmaison, HUE David de Guichainville, LECROQ Julien de Montivilliers, LEROUX Stéphane de Coutances, PAULET Aurélien de Nanteuil-le-Haudouin, TOUPET Samy de Noisy-le-Sec.

Tous les résultats complets des concours peuvent être consultés sur le 3615 Player One.
(3615 : 1,29 F/mn)



VITE !
Demandez-nous notre catalogue : 32 pages couleur de mangas, vidéos, goodies, jeux vidéos...
Vous recevrez immédiatement celui présenté ci-dessus ainsi que les prochains au fur et à mesure de leur sortie.
Téléphone :
(16.1) 49.76.19.63
Fax : *(16.1) 43.97.32.36*
Minitel :
3615 BOUTIQUETOON
Courrier : *LA BOUTIQUE TOON*
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

StOp INFO

VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES

De plus en plus fou ! Les personnages de Virtua Fighter ont droit à tous les honneurs avec la parution de ces CD très spéciaux sur Saturn.

Les Portrait Series *regroupent, pour chaque personnage, de superbes images accompagnées de musiques. Un luxe destiné aux seuls fans de la série, mais quel pied ! Prix de ces petites merveilles : 1 280 yens (environ 65 francs).*

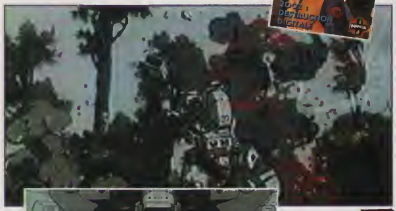
Sortie Japon : disponible.
Éditeur : Sega.

SEGA WORLD

Un nouveau fanzine dédié à la Saturn vient de voir le jour : Sega World. *Bien réalisé, il propose des infos intéressantes et une mise en page agréable. En dix-huit pages, vous découvrirez l'essentiel de l'actualité Saturn.* Sega World *est vendu 10 francs en noir et blanc et 20 francs en couleurs par abonnement. Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter David Grimm au : 43 65 48 77.*

DÉMENT PATLABOR 2

Inspiré du manga *Mobile Police Patlabor* de Yuuki Masami, cet anime est dans l'esprit du premier volet.



L'animation est quasi parfaite, l'ambiance captivante et le scénario plutôt complexe. Amateurs de guerriers blonds, passez votre chemin ! Cet anime, fouillé jusque dans les

moindres détails, exige une certaine concentration pour être entièrement compris (les connaisseurs feront vite le parallèle avec les OAV 5 & 6 et le premier film). Pour résumer, l'histoire se passe à Tokyo, quelques années après la chute de la tour du projet Babylone. Un groupe de personnalités haut placées dans les sphères politiques, industrielles et militaires cherchent à déclencher un conflit de grande envergure entre la police nationale et les forces d'auto-défense du Japon. La guerre civile qui s'ensuivrait donnerait un nouveau souffle à l'industrie de l'armement en perte de vitesse. Goto, le commandant de la 2e section de véhicules blindés est alors contacté par un mystérieux agent du contre-espionnage... Que les fans d'action se rassurent : quelques scènes mouvementées viendront les réveiller dans le dernier tiers du film, et les vieux labors seront de retour une dernière fois... Finesse graphique, animation détaillée, haute teneur philosophique, version française réussie : voilà un film pour lequel tout fan d'animation devrait réserver une soirée.

Manga vidéo. 108 mn.

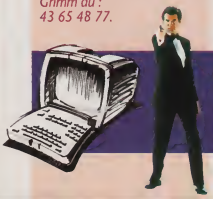
© D.R.

UN PUR RPG : TALES OF PHANTASIA

Namco nous avait habitués depuis quelque temps à des jeux 32 bits en mettant plein la vue. Et voilà que, sans en avoir informé personne, il nous sort de sa manche un petit RPG qui devrait arriver incessamment sous peu sur Super Famicom.

Les graphismes de cette cartouche, hauts en couleur, [illegible] (comme les derniers Final Fantasy) enormément à ceux des jeux Square Soft. Cette aventure épique devrait maintenir les fans du genre scotchés devant leur petit écran. Et ceux que la langue du pays du Soleil-Levant repousserait de façon quelque viscérale se [illegible]. Namco aurait déjà envisagé de le faire traduire en americain pour une sortie cette année sur Super Nes. Rendez-vous le mois prochain dans les Overtime World.

Sortie au Japon : février.
Éditeur : Namco.



3615 PLAYER ONE

Jouez sur le 3615 Player One et gagnez des cadeaux Golden Eye.

Player One
3615 : 1,29 F/mn

LA BOUTIQUE TOON

EN FÉVRIER, LES GRÈVES RECOMMENCEZ. (NOOOOOOON !)

Armitage III. 1 — Vidéo VF 119 F
Kishin Heidan 1 — Vidéo VF 139 F
Yugen Kaisha 1 — Vidéo VF 99 F
Fatal Fury 2 — Vidéo VF 169 F
Fatal Fury 3 — Vidéo VF 169 F
DB 2 (Inédit!) — Vidéo VF 139 F
DB 3 (Non censuré!) — Vidéo VF 139 F
Dragon Ball Z 1-11 — Vidéo VF 99 F

LA VIDÉO DBZ 99 F

Et 399 F les 4 au choix plus un sachet Hero Collection ! Trabalabliéme !

RG Veda — Vidéo VF 139 F
Patlabor 1-2 — Vidéo VF 149 F
Max et Cie Film — Vidéo VF 169 F
Slow Step 3 — Vidéo STF 139 F
Blackjack 2 — Vidéo STF 139 F
Dragon Ball 31-42 — Manga Jap. 39 F/vol
Dragon Ball Z — Anime-Com Jap. 69 F/vol

LA BOUTIQUE TOON se devait de participer à la première émission TV sur les mangas... C'est chose faite avec Mangazone, émission quotidienne sur MCM.

MCM — LA CHAINE MUSICALE — MANGA ZONE

Tex Avery 1-8 — Vidéo STF 129 F/vol
Blackjack 1 — Vidéo VF 139 F
The Guyver 1 & 2 — Vidéo VF 139 F/vol
Sailormoon R le film — Vidéo VF 169 F
Gon 2 — Manga Fr. 38 F
Dragon Ball 2 — Anime-Com Jp. 69 F/vol
Dragon Ball Z — Anime-Com Jp. 69 F/vol
RG Veda 1-2 — Manga Fr. 47 F

3615 TOON

Le minitel de la japanimation... Dialogue, infos, jeux primés, agenda, bases de données... Édité (magistralement!) par Pixtel, 1,29F/mn.

Gunnm 1 À 4 — Manga Fr. 40 F
Gunnm 5 — Manga Fr. 40 F
Ikkyu — Manga Fr. 57 F
Dr Slump 1 a 3 — Manga Fr. 37 F
Dr Slump 4 — Manga Fr. 37 F
Dr Slump 5 — Manga Fr. 37 F
Video Girl Ai 10 — Manga Fr. 30 F
Porco Rosso 1 à 4 — Anime-Com Fr. 57 F/vol
Totoro 1-2 — Anime-Com Fr. 57 F/vol

Riot 1 — Manga Fr. 77 F
Noritaka 1 — Manga Fr. 40 F
Habitant de l'Infini 2 — Manga Fr. 57 F
HK 1 — BD Fr. 97 F
Dragon Ball 1 à 7 — Art Book Jap. 189 F
Élémentalistes 2 — Manga Fr. 77 F/vol
Nomad 3 — BD Fr. 97 F
Cobra 1 — Manga Fr. 97 F
Univers des Mangas — Livre Fr. 119 F

Poster Cobra 2 (4 modèles) — Poster Hor. 38x53cm 25 F, 80 F les 4
Cobra Le Film — Vidéo VF 149 F
Cobra 1 à 4 — Vidéo VF 169 F
Cobra 5 — Vidéo VF 169 F
Cobra 6 — Vidéo VF 169 F
Poster Cobra 4 (4 modèles) — Poster Hor. 38x53cm 25 F, 80 F les 4

Je profite de cette zone laissée vide pour la remplir avec un texte stérile. Signé : Celuiquiremplaiescuntexdestérile.

OH ? C'EST VRAI ? DES JEUX VIDÉOS À LA BOUTIQUE ?

SONY PLAYSTATION
349 F le jeu
FIFA SOCCER 96
PGA TOUR GOLF 96
SHOCKWAVE ASSAULT
VIEW POINT
ROAD RASH (9/2/96)

SEGA MEGADRIVE
349 F le jeu
FIFA SOCCER 96
NBA LIVE 96
PGA TOUR GOLF 96

SEGA SATURN
369 F le jeu
FIFA SOCCER 96
HI HOCTANE
THÈME PARK

SUPER NINTENDO
379 F le jeu
FIFA SOCCER 96
JUNGLE STRIKE
NBA LIVE 96
NHL HOCKEY 96

3DO
349 F le jeu
SHOCKWAVE 2
PSYCHIC DETECTIVE

FIFA SOCCER 96

INFORMATIONS UTILES

- **Découpez**, photocopiez ou recopiez sur papier libre le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec le règlement. Il ne sera encaissé qu'à l'expédition.
- **Jour !** ! Vos commandes Colissimo et Chronopost sont expédiées le jour même ou nous les recevons.
- Si votre commande ne peut être traitée, nous vous prévenons par **courrier**.
- Notre catalogue couleur (32 pages) est **gratuit**, il suffit de nous le demander.
- Grâce aux **Points Toon** que vous gagnez avec chaque commande, (explications dans le catalogue), vous aurez droit à des **articles gratuits** !

Renseignements, commande, livraison, service après vente:
(16.1) 49.76.19.63
Lu->Ve: 10h-19h Sa: 10h-18h
3614 TOON 24/24h 0,37F/mn

BON DE COMMANDE

À retourner à : **La Boutique Toon / Libre réponse n°268** (sans affranchir) **94109 SAINT-MAUR Cedex**

	ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	**CADEAU** Un calendrier japanimation 96 édité par La Boutique Toon, 12 pages couleur. Pour toute commande avant le 29/2/96 !	Gratuit
2		
3		
4		
5		
6	**CADEAU** 6 TOON'S Originaux dessinés spécialement pour vous ! Pour toute commande de plus de 250F avant le 29/2/96.	Gratuit
7		
	Nouveau catalogue 32 pages couleur (sans obligation d'achat)	Gratuit

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE P. :
VILLE :
PL029/6

Date de naissance :

(QUEL QUE SOIT LE NB. D'ARTICLES)
FRANCE MÉTROPOLITAINE :

Envoi normal (5 jours env.)	27 F
Envoi **Colissimo** (J+2)	37 F
Envoi Colissimo recommandé	49 F
CHRONOPOST (J+1)	76 F
EUROPE : (éco. recommandé)	60 F
DOM/TOM : Sur devis, au coût réel.	
Contre-remboursement : ajoutez 39 F	

TOTAL À PAYER

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel»)
❑ Mandat (ordre : «Pixtel»)
❑ Contre Remboursement
❑ Eurochèque (ordre : «Pixtel»)
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard

N° _____ **Signature :**
Expire à fin : ___ / ___

StOp INFO

SUPER HANG ON 95 SUR SATURN

Vous l'avez peut-être vu dans les OTW il y a quelque temps. Vous aurez alors constaté que la version japonaise ne nous avait pas emballés. C'était joli, mais pas bien rapide et surtout d'une jouabilité... Enfin bon, il serait question de modifier le jeu avant les prochaines sorties américaines et européennes. Un bon conseil : guettez notre test pour connaître l'épilogue de l'affaire.

Sortie France : mars.
Éditeur : Sega.

STREET FIGHTER ZERO

Alors que la version PlayStation de SF Zero est testée dans la rubrique Over the World de ce numéro, la mouture Saturn sera disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes. Il ne devrait guère réserver de surprises et ressemblera sans doute, lui aussi, énormément à la version arcade.

Sortie Japon : fin janvier.
Éditeur : Capcom.

NOSTALGIE !

GUYVER

L'anime Guyver fait partie de ces OAV qui vieillissent bien. Même si ce n'est pas une production récente, l'animation et le style graphique tiennent honorablement la comparaison face aux productions actuelles.

L'histoire de Sho, lycéen transformé malgré lui en arme biologique, est le point de départ de cette série qui intègre un maximum de bastons entre créatures biomutantes et le héros, vêtu de son armure vivante, Guyver. Les fans de blast seront collés à leur écran tout le long des scènes de combat ; les autres découvriront un anime d'action identique au célèbre manga dont il est tiré. Mais il est plutôt à conseiller aux nostalgiques de l'animation en raison de son grand âge.

Éd. Manga vidéo. Vol. 3 & 4, 60 mn.

© D.R.

ANTICIPATION

KISHIN HEIDAN

© D.R.

Ce DA aux graphismes originaux nous narre l'histoire de Taishi, un gamin arraché à sa bande d'orphelins pour rejoindre une organisation en rebellion, qui lutte contre l'armée nazie et de mystérieuses créatures venues d'une autre dimension. Il découvre alors les Kishin Heidan, sorte d'ancêtres des méchas. L'aventure est géniale malgré des débuts un peu énigmatiques, et on arrive au bout s'en rendre compte ! On est vite envoûté par l'atmosphère « rétro/anticipation », et séduit par le charisme des personnages, loin des stéréotypes. C'est très bien fait et prenant. Du grand art, croyez-moi. Si vous ne devez acheter qu'une vidéo ce mois-ci, à part Patlabor 2, Kishin Heidan est le meilleur choix possible.

Kaze vidéo. Vol.1. 60 mn.

VIRTUAL ON MIEUX VAUT TÔT QUE JAMAIS !

Alors que Virtual On vient récemment de sortir en arcade, son adaptation est déjà prévue sur Saturn. Ce jeu de robots guerriers, qui vous fait combattre sur une aire de jeu immense (un peu comme dans Cyber Sled), propose différentes armes : canons a particules, missiles, épées laser... De quoi mettre une chaude ambiance ! C'est l'équipe AM3 de Sega qui est pressentie pour la conversion (les photos que nous vous présentons ici sont celles de l'arcade), mais rien n'est encore sûr. En tout cas, Sega va s'atteler à la tâche rapidement, et cette nouvelle, en elle-même, est plutôt rassurante.

Sortie japon : NC. Éditeur : Sega.

36 15 PLAYER ONE

Venez tester vos connaissances sur le 36 15 Player One et gagnez des jeux Zoop.

Player One

PLAYSTATION

NEED FOR SPEED

Le hit de la 3DO débarque sur PlayStation ! Fans de conduite, accrochez vos ceintures…

Milouse vous le dira : Need for Speed est une simulation de conduite réaliste, à l'intérêt énorme. Bonne nouvelle donc pour ceux qui ne s'y sont jamais essayés. Il devrait normalement débouler sur PlayStation le mois prochain. Les ingrédients, inchangés par rapport à la version 3DO, paraissent toujours aussi alléchants : Porsche, Ferrari, Lamborghini, Viper pour les voitures, circuits somptueux et pilotage pointus… Une merveille !

Sortie France : mars.
Éditeur : Electronic Arts

VIOLENT

SPACE HULK

Avec Alien Trilogy, Space Hulk est le second jeu à la Doom qui devrait normalement voir le jour sur une 32 bits. Issu du PC, il vous met dans la peau d'un GI du futur dont la mission est de délivrer un vaisseau spatial de l'emprise des Genestealers. Le ton étant donné, Space Hulk vous plonge dans une action soutenue où vous devez canarder tout ce qui bouge, avec toutefois un aspect recherche important.

Prévu sur Saturn et PlayStation, il promet de belles heures de jeu…

Sortie France : mars.
Éditeur : Electronic Arts.

SOS PLAYER

Player One

Tu recherches des codes inédits, des astuces de tueur, des cheats à tomber par terre ? Tu veux tout savoir sur les jeux vidéo, les mangas ou Dragon Ball ?

Pas de panique !!!

36 69 77 33

Les players ont sélectionné des tonnes d'astuces et d'informations sur les meilleurs jeux.

Player One 100 % information

36 69 : 2,23 F la minute.

Christian Dao

BOULIMIQUE, LE NOUVEAU KIRBY

Kirby Super Deluxe, le héros rondouillard de Nintendo revient sur Super Famicom dans des aventures placées sous le signe de la diversité. Toujours capable d'aspirer ses ennemis afin de s'octroyer leurs capacités, Kirby peut en récupérer, cette fois-ci, vingt-quatre différentes.
Kirby Super Deluxe devrait faire son petit effet, la cartouche occupant tout de même 32 mégas.
Sortie Japon : février.
Éditeur : Nintendo.

SIM CITY LIMITED

Dernier en date dans la série, Sim City Limited sur Super Famicom vous propose de gérer une ville plutôt que de la construire. Les habitants, visibles dans cette version, doivent bénéficier du maximum de confort, et vous devez concentrer vos efforts sur leur bien-être.
Sortie Japon : juillet.
Éditeur : Imagineer.

SHIROW AUX COMMANDES

HORNED OWL

Premier du genre sur PlayStation, ce jeu de tir vous met dans la peau d'un robot surarmé, en mission pour sauver la terre…

Edité par Sony, Horned Owl nous est parvenu à la rédac à deux jours du bouclage. En urgence, nous avons découvert la bête, designée par Masamune Shirow, célèbre auteur de mangas dont *Ghost In The Shell*, que les lecteurs de *Manga Player* connaissent bien. Le principe du jeu est simple, puisqu'il s'agit de blaster tout ce qui bouge ! Vous êtes aux commandes d'un robot ultra-perfectionné que vous ne pouvez pas diriger. À l'instar de Panzer Dragon sur Saturn, ses déplacements sont entièrement gérés par la console. Afin d'améliorer la jouabilité — au paddle, ce n'est pas évident — un gun en plastique est prévu. Il devrait rendre ce soft encore plus attractif, d'autant plus que l'on peut y jouer à deux simultanément. Horned Owl devrait débarquer en France dans quelques mois. Bubu est sur les rangs pour le test…

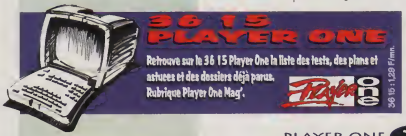
Sortie France : mai.
Éditeur : Sony.

LE TÉNÉBREUX

BLACKJACK

AK Vidéo vient de sortir la première OAV inspirée par le manga de Osamu Tezuka. Le résultat ? Un chef-d'œuvre de la japanimation ! Blackjack est le nom d'un médecin hors du commun : entièrement couvert de cicatrices, ce grand échalas, vêtu d'une cape noire à l'aspect résolument gothique, a voué sa vie à résoudre les cas médicaux les plus étranges. Très populaire au Japon, le manga *Blackjack* (qui sortira cette année en édition française chez Glénat) a donc généré une série d'OAV dont le premier segment vient d'être traduit (en VOST) par AK Vidéo. Dans cet épisode, Blackjack enquête sur une épidémie malsaine et surnaturelle qui décime les habitants d'une petite île : la Kimaïlia. Les victimes, qui souffrent atrocement, doivent inguriter des quantités hallucinantes d'eau (quinze litres par jour !), qu'ils expulsent quelques heures plus tard par tous leurs pores et leur bouche. À terme, c'est la mort, qui se manifeste par une bizarre lumière semblant jaillir du plus profond du corps des malades. Blackjack va donc essayer de trouver l'origine de cette abomination…
Dirigée par Osamu Dezaki (*Golgo 13*), cette OAV frappera par son style graphique vraiment glauque, qui flirte généralement avec le gothique. Admirablement réalisé, cet anime tranche avec le tout-venant de la production et constitue un des musts récents de l'animation nippone. Mais attention ! bien que très fascinant, ce spectacle n'est pas à mettre entre toutes les mains…
Éditions AK Vidéo.

© D.R.



ÉPOUVANTE EN 3D !

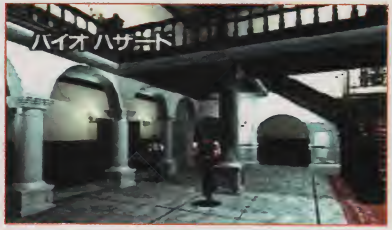
BIO HAZARD

Élargissant ses horizons ludiques, Capcom nous fait profiter de son premier jeu en 3D sur PlayStation. Angoissant...

Pour son premier coup d'essai, le célèbre éditeur japonais n'y va pas de main morte puisqu'il vous propose de participer à un véritable film d'horreur interactif. Manipulant les membres d'une équipe d'agents spéciaux, vous vous retrouvez dans une bâtisse ancienne remplie de monstres sanguinaires, prêts à vous faire sauter la tête à n'importe quel moment.

Sublimement réalisé, Bio Hazard semble bénéficier d'une ambiance « tripante » qui vous laisse hypnotisé devant votre écran de jeu, les doigts crispés et les paumes moites. Zombies, chauve-souris, vers immenses... La galerie des créatures est variée et la mise en scène, avec les attaques surprises, paraît très réussie. Un jeu à déconseiller aux âmes sensibles...

Sortie Japon : avant le printemps.
Éditeur : Capcom.



Ces images du jeu sont issues de la démo fournie avec Street Fighter Zero sur PlayStation.

CAPTAIN KID DANS

MANGA PLAYER

Pour tous les fans de mangas, et on sait que vous êtes nombreux, nous vous signalons que *Manga Player*, le petit frère de *Player One*, publie depuis deux mois déjà une nouvelle série : *Captain Kid*. C'est une histoire de pirates pleine d'humour et d'action. À ne pas rater ! Pour mémoire, on vous rappelle quand même que *Manga Player* vous donne à lire quatre autres séries : *Ghost In The Shell*, *You're Under Arrest*, *3x3 Eyes* et *Gunsmith Cats*. C'est qu'il carbure le pt'it frère !

HARD... POUR ATARI

Dernière minute. Selon certaines sources, Atari arrêterait définitivement sa production de machines (Jaguar, Jaguar CD...), et serait en train de vendre sa technologie « hard » à un fabricant de composants électroniques. Joint par téléphone, Jean Richen, responsable de la communication pour l'Europe, a démenti catégoriquement toutes ces informations qui ne sont selon lui que des « extrapolations sans fondement, nées d'un désaccord entre dirigeants (Ndlr : Ted Hoff président d'Atari Interactive, démissionné, et Sam Tramiel, fondateur d'Atari). Financièrement devenue saine, la société Atari n'a nullement l'intention de quitter le monde des jeux vidéo. »
L'avenir nous dira si ces propos officiels rassurants sont en accord avec la réalité.

DÉPÊCHES...

Chaque mois, Player One se fait l'écho des rumeurs qui circulent dans le milieu des jeux vidéo. Info ou intox, l'avenir le dira... À prendre avec des pincettes !

CASQUE VR POUR CONSOLES

Virtual i-O, à qui l'on doit les excellentes lunettes i-glasses pour PC, prévoit le lancement d'un casque VR pour consoles de jeux. Initialement prévu pour la PlayStation de Sony, il devrait maintenant fonctionner aussi sur consoles Sega et Nintendo, et même se connecter à votre téléviseur. Virtual TV, tel est son nom. Il serait vendu 399 $ aux États-Unis, soit environ 2100 F.

GOLDSTAR/3DO, LA FIN ?

Il semblerait que Goldstar ait décidé d'interrompre la fabrication des 3D0. Une autre rumeur laisse entendre que le constructeur serait en pourparlers avec Matsushita pour la construction de consoles M2 pour 1997.

NEO-GEO CD : 2e !

SNK va lancer très prochainement un nouveau lecteur CD-Rom au Japon, appelé Neo-Geo CD Z. Sur le plan du hardware, on n'observe aucun changement majeur par rapport à l'original si ce n'est que le lecteur CD est maintenant à double vitesse (simple vitesse sur la premier NeoGeo CD), et qu'elle change de look. En effet, elle approchera un peu plus les dimensions de la PlayStation, et sera de couleur grise. Deux boutons triangulaires viendront enrichir le tout.

(Suite en page 24)

SATURN : CÂBLE DEUX JOUEURS

Dans le même esprit que la PlayStation, Sega va commercialiser un câble permettant de jouer simultanément à deux, au même jeu. Il faudra pour cela deux Saturn, deux téléviseurs, deux jeux identiques et puis, bien sûr, le fameux câble de liaison qui devrait être commercialisé aux USA à 29 $, soit environ 150 F. Aucun titre de jeu utilisant ce procédé n'a été officiellement annoncé.

PLAYSTATION 2

Plusieurs rumeurs au sujet d'une PlayStation 2 commencent à circuler. Ken Kutaragi, créateur de la PlayStation aurait déclaré : « J'ai tout un tas d'idées, de rêves, dans lesquels la PlayStation peut prendre place... » Il semblerait que cette nouvelle console soit basée sur un système de jeux en ligne (via réseau téléphonique ou câble). Mais Akira Sato, à la tête du département développement de jeux chez Sony Japan, aurait expliqué que si la PlayStation en est tout à fait capable, les réseaux de télécommunications un peu moins...

SEGA NE DÉVELOPPE PLUS SUR MEGA CD !

Sega arrête ses developpements MCD. Leurs efforts se concentreront désormais sur Saturn et PICO. Aucune confirmation n'a encore été donnée par Sega France.

VIRTUA FIGHTER 2

L'AVIS D'UN SPECIALISTE

Il paraît que les persos de VF 2 sont des adeptes des arts martiaux. Pour en être sûr, nous avons donné le jeu à tester à un véritable connaisseur : Tony Dehas. Fight !

Tony Dehas (seize fois champion de France de kung-fu) commente la technique et le style des persos.

« Akira pratique le kung-fu du sud de la Chine, c'est-à-dire qu'il travaille surtout avec les poings. Il est très puissant, et, pour exprimer pleinement cette puissance, il combat les bras nus. »

« Pai utilise la technique de la grue blanche, c'est-à-dire qu'elle travaille beaucoup l'esquive, et avec les poings, et les pieds. »

« Lau pratique le kung-fu du Nord qui possède beaucoup de vrilles (coups de pied circulaires), et fut inventé par un moine taoïste. »

« Shun frappe avec le coude, la tête, le dos tout en esquivant. Il agit toujours comme s'il allait tomber, mais il frappe au dernier moment. C'est du kung-fu traditionnel, le plus riche techniquement. Il fut inventé par un combattant qui, un soir qu'il avait bien bu, s'était retrouvé dans une bagarre et avait étalé tout le monde sans s'en rendre compte. C'est pour cela que l'on voit toujours le perso boire un coup après chaque combat. »

« Jacky et Sarah exécutent une forme de jeet kune do mélangé à du kickboxing et du taekwondo, avec des prises de kung-fu wu chen (technique créée par une moniale). Ce style fut inventé par Bruce Lee. »

« Ce qui est étonnant dans ce jeu, c'est que l'on ressent bien les différences entre le kung-fu du Nord et celui du Sud. Pour celui du Sud, les coups sont assez bas. Il y a très peu de sauts parce que, dans ces régions, le terrain, constitué en majorité de rizières, ne le permettait pas. Ce sont donc des coups tout en puissance, très vifs, qui possèdent beaucoup d'impact et réclament énormément d'énergie. Dans le Nord, c'est plutôt un paysage de montagne donc les combattants font des sauts, ils peuvent courir, ils crient beaucoup... C'est aussi un style basé sur l'observation des animaux comme la mante religieuse, l'ours ou... le dragon. En fin de compte, la géographie a été un point important dans la conception du combat. »

PO : Apparemment, ce jeu vous a bien branché ?

TD : Je suis vraiment séduit, il est génial. On sent la fluidité des gestes, ce qui est très important dans notre art. On s'y croit vraiment. Tous les styles sont assez bien respectés, ainsi que la palette des différents coups. On peut faire des balayages, des sauts, des coups de pied bien particuliers... Shun-Di ou Lion sont vraiment parfaits. J'ai l'impression de me retrouver dans un tournoi. Je pense que je vais l'offrir à ma fille.

PO : Avez-vous un petit conseil à donner à nos lecteurs ?

TD : Ce jeu ouvre une fenêtre mais il ne faut pas que cela devienne des oeillères. En tout cas, ça va peut-être donner envie à des jeunes de venir dans les salles, et c'est déjà très bien.

Propos recueillis par Mahalia et Chris.

Pour plus d'informations, vous pouvez contacter la fédération de Kung-Fu Wushu au : 42 49 85 85 ; 36, rue Romainville, 75019 Paris.

FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : DEHAS Tony
NÉ LE : 17 janvier 1954
SITUATION DE FAMILLE : Marié, 2 enfants
PARCOURS : A commencé par la boxe et la gymnastique artistique et continué avec les arts martiaux. Fait du kung-fu depuis 1970. Débute la compétition en 1976. Remporte plusieurs titres de champion de France, est seize fois médaillé d'or en combats et techniques, deux fois champion d'Europe, et 4e au championnat du monde en 1983 à Taïwan. Effectue son dernier tournoi en 1992. Est passé maître en arts martiaux.

MACHO

SPACE COBRA ADVENTURE

Le plus grand play-boy de la galaxie continue ses escapades armé de son énorme gun !

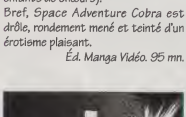
Parti convoiter les charmes d'une belle et désirable jeune femme (notre ami Cobra a toujours eu bon goût), le gredin le plus recherché et le plus sympathique de l'espace va vivre une de ses plus incroyables histoires d'amour. Pour vous donner une idée de la chose, sans dévoiler un scénario qui mérite d'être découvert, disons simplement que les femmes d'une certaine race, lorsqu'elles sont sœurs, peuvent se « transmettre » l'amour qu'elles portent à un homme... Intéressant. À part cela, Cobra va, court, vole et fait usage de son célèbre bras psychique seulement lorsque son légendaire sens de l'humour n'a pas eu les effets dissuasifs escomptés (c'est-à-dire souvent, les gens auxquels il a affaire n'étant pas des enfants de chœurs).

Bref, *Space Adventure Cobra* est drôle, rondement mené et teinté d'un érotisme plaisant.

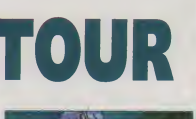
Éd. Manga Vidéo. 95 mn.

RG VEDA

LE RETOUR

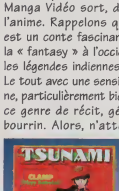


Tonkam vient de publier le deuxième volume du superbe manga fantastique du studio Clamp. Dans le même temps, Manga Vidéo sort, de son côté, l'anime. Rappelons que *RG Veda* est un conte fascinant, qui marie la « fantasy » à l'occidentale avec les légendes indiennes archaïques. Le tout avec une sensibilité féminine, particulièrement bienvenue pour ce genre de récit, généralement bourrin. Alors, n'attendez pas : foncez le découvrir !



L'anime, quant à lui, met en scène plusieurs personnages liés par une destinée commune : la recherche du « sixième point de l'étoile ». Très beau (les dessins sont magnifiques), *RG Veda* enchaîne combats et affrontements magiques avec brio. Il est dommage que le déroulement se révèle confus et que la fin nous laisse un peu sur la nôtre. Malgré tout, les qualités esthétiques sont indéniables, et vous auriez vraiment tort de passer à côté.

Éd. Manga Vidéo. 78 mn.



TSUNAMI REVIENT !

Le fanzine des éditions Tonkam vient de publier son dix-huitième numéro. Absent des boutiques spécialisées depuis des mois, *Tsunami* est de retour dans une nouvelle formule hyperluxueuse qui bénéficie de moult pages en couleurs (et sur papier glacé SVP !). Au sommaire : un entretien avec Yukito Kishiro (l'auteur de *Gunnm*), des articles sur des belles choses comme *Cobra* et une série de papiers assez intéressants style bière, sexe et bouddha. Bref, cette nouvelle formule est enthousiasmante !

StOp INFO

NINTENDO PERSISTE ET SIGNE

Howard Lincoln, président de Nintendo of America, a déclaré à notre confrère américain Next Generation : *« Comme cela a été indiqué lors du Shoshinkai, notre politique est d'introduire l'Ultra 64 le 21 avril 1996 au Japon, et nous envisageons aussi un lancement aux USA et en Europe à la fin du mois d'avril 1996. » Il tenait ainsi à démentir toutes les rumeurs concernant un lancement en septembre... M. Lincoln a ajouté : « Tout le monde doit savoir que nous faisons tout ce qui est en notre pouvoir pour lancer l'Ultra 64 sur tous les marchés aussi rapidement que possible. Nous ne jouons à aucun jeu, nous essayons juste de prévoir au mieux ce qui va se passer. Nous n'essayons pas de déconcerter qui que ce soit... » Une déclaration similaire, concernant la date de lancement de la machine, a été faite plus récemment à notre confrère professionnel européen* CTW.

PSYGNOSIS REMPILE

Sony Interactive (Psygnosis) serait en train de développer WipeOut pour la Saturn de Sega. Un porte-parole de Psygnosis aurait néanmoins déclaré : « Quoi qu'il arrive, les jeux Psygnosis auront toujours six à huit mois devant eux sur PlayStation avant d'être convertis sur Saturn... La PlayStation et le PC restent nos deux plates-formes prioritaires... » Cette rumeur est apparue aux USA, sans aucune confirmation officielle du côté de Sony Interactive Europe.
Par ailleurs, un Destruction Derby 2 serait en préparation pour la fin de l'année 1996. En revanche, aucun WipeOut 2 n'est prévu pour le moment.

Photo : Francis Smith

SI VOUS AVEZ BESOIN DE VOUS DÉFOULER SOUVENT, CHOISISSEZ UNE VICTIME QUI EST FAITE POUR SOUFFRIR.

CASSER UNE GUITARE, C'EST SÛR ÇA LIBÈRE, MAIS TOUS LES JOURS ÇA REVIENT CHER. LE SQUAB EST ÉQUIPÉ DE PNEUS LARGES, D'UN CHÂSSIS BI-TUBE HYPER RIGIDE, D'UNE FOURCHE TÉLESCOPIQUE INVERSÉE, D'UN BAS DE CAISSE TRAITÉ ANTI-CHOCS ET D'UN ANTIVOL BOA TRÈS RÉSISTANT, INTÉGRÉ AU CHÂSSIS. AVEC ÇA, VOUS POUVEZ Y ALLER TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE ET TOUS LES MOIS DE L'ANNÉE.

ANTIVOL INTÉGRÉ

Scooter 50 cm3, dès 14 ans.

Peugeot Motocycles recommande Esso

PEUGEOT

l'arcade dépasse les bornes !

De gros titres sont abordés ce mois-ci dans la rubrique arcade : MANX TT (la dernière simulation moto de Sega), Soul Edge (un jeu de combat signé Namco), le dernier Fatal Fury et, surtout, Killer Instinct 2, qui vous dévoile ici ses premiers secrets.

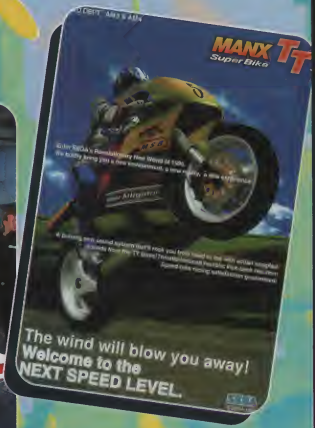
On les a essayés pour vous

MANX TT

Sega

92%

Les programmeurs de chez Sega sont devenus des spécialistes de la simulation de course : Daytona USA, Sega Rally, Indy 500... Leurs réussites sont connues et les louanges qu'on leur adresse méritées. Délaissant pour cette fois la compétition automobile — on finirait par se lasser — ils s'attaquent cette fois à la course moto. Le cadre choisi ici n'est autre que celui de l'île de Man, un bout de terre perdu entre l'Irlande et l'Angleterre. Afin de rendre le plus fidèlement possible les sensations que procure une vraie moto, la borne d'arcade possède un système de vibrations étonnant ainsi qu'une acoustique spéciale qui vous enveloppe complètement. En ce qui concerne le jeu, vous avez le choix entre deux circuits. Le passage des vitesses, quant à lui, peut être automatique ou manuel. Sillonnant le bitume avec sept autres motards (dirigés par la machine, des versions linkées de MANX TT verront peut-être le jour plus tard), votre but consiste bien évidemment à terminer chaque course le plus rapidement possible. L'effet de vitesse, saisissant, est rendu avec un réalisme époustouflant. Les décors, sur chaque côté de la route, se révèlent impressionnants et font beaucoup penser à ceux de Sega Rally (une référence). Mais tout cela ne serait rien sans un système de pilotage réussi. Heureusement, la moto répond à la moindre de vos sollicitations (il faut vous pencher « pour de vrai » sur votre cadre de moto), et prendre un virage devient rapidement instinctif. Bref, MANX TT est incontestablement une réussite ! Et si vous en avez l'occasion, n'hésitez pas à prendre part à une petite compétition virtuelle. Les accidents n'y sont jamais très graves...



Points forts

La borne dans son ensemble : on s'y croit vraiment.
La qualité de la réalisation.
L'effet de vitesse impressionnant.

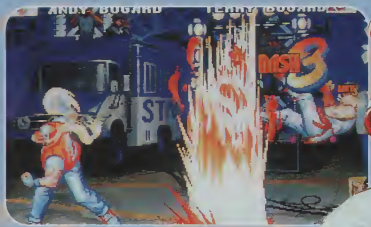
Fatal Fury Real Bout

SNK

94%

La saga Fatal Fury continue sur sa lancée avec un nouvel épisode placé sous le signe de la perfection. Économisant de la place mémoire avec seulement quatre ou cinq décors, FF Real Bout se rattrape par un grand nombre de personnages disponibles : Terry, Andy, Joe, Billy, Duck, Geese, Blue Mary... tous les héros de la série sont là ! Dans un souci de plus grande jouabilité, les gens de chez SNK ont simplifié les commandes de ce dernier Fatal Fury. Un seul bouton pour changer de plan, un seul autre pour les « gros » coups... Ils ont dû s'apercevoir que Fatal Fury 3, qui a connu un succès mitigé, était en fait trop lourd à manier. Quoi qu'il en soit, inutile d'épiloguer sur ce nouveau Fatal Fury, la place manque. Disons simplement qu'il sublime les qualités des épisodes précédents grâce à ses propres nouveautés. Bref, comme d'habitude...

Test complet le mois prochain lorsque le jeu sera sorti en cartouche. Restez aux aguets.



Points forts

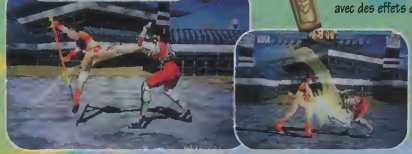
Le grand nombre de persos disponibles.
La jouabilité améliorée.
Fatal Fury est désormais une référence.

Nouvelles du Japon

Soul Edge

Namco

Nous vous avions déjà annoncé la sortie de ce jeu il y a quelques mois. Depuis, nous avons récupéré de nombreuses photos, et une tendance se confirme : Soul Edge semble très impressionnant. Rappelant fortement Toh Shin Den, ce jeu propose un panel de huit combattants tous munis d'armes blanches. Du chevalier à l'énorme épée à deux mains en passant par la jeune fille armée de poignards, sans oublier la brute primaire avec sa peau de bête et sa hache, de nombreux styles différents sont représentés. Côté technique, les enchaînements de coups sont possibles, et même si cet aspect du jeu ne paraît pas prédominant, les adeptes du genre apprécieront. Esthétiquement, Soul Edge est véritablement magnifique, avec des effets de lumière très réussis accompagnant certains coups ou pouvoirs spéciaux. Bref, il n'y a plus qu'à attendre qu'il sorte en France pour émettre un avis définitif sur ce jeu qui, espérons-le, devrait voir le jour (plus tard) sur PlayStation.



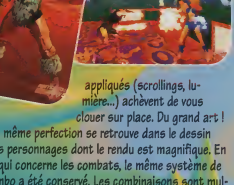
USA exclusif

Killer Instinct 2

Rare/ Nintendo/ Williams

© Nintendo Power, Nintendo of America 1996

Grande nouvelle : maître Sam, par l'odeur du scoop alléché, a réussi à nous trouver les premières images de Killer Instinct 2, titre énorme s'il en est. Premier gros bouleversement, l'arrivée de quatre nouveaux personnages : Kim Wu, une combattante asiatique, Maya, qui sort de la jungle d'Amérique centrale, Tusk, un barbare blond armé d'une redoutable épée et enfin Gargus, une créature mi-homme mi-gargouille, dont on ne sait pas encore s'il fera partie des combattants sélectionnables ou si il sera un boss. En plus de ces nouveaux arrivants, la plupart des « anciens » font ici leur come-back. Jago, Glacius, Combo, Sabrewulf, Orchid, Fulgore et Spinal répondent en effet présents. Manquant à l'appel Cinder, Eyedol, Thunder (dommage) et Riptor. Un code permettra-t-il de faire apparaître un ou plusieurs de ces protagonistes manquants ? Nous verrons bien.



Côté réalisation, les gens de chez Rare ont apparemment sorti la grosse artillerie pour développer le jeu de combat le plus impressionnant qui soit. Les décors sont magnifiques, remplis de détails impressionnants, et les différents effets qui leur sont appliqués (scrollings, lumière...) achèvent de vous clouer sur place. Du grand art ! La même perfection se retrouve dans le dessin des personnages dont le rendu est magnifique. En ce qui concerne les combats, le même système de combo a été conservé. Les combinaisons sont multiples et se chiffrent — dixit Nintendo — par millions. Sont également présents les combo breaker, les finish « Ultra » et les humiliations. Quelques nouveautés font même leur apparition : les projections, la présence d'un super coup et, mais ce n'est pas confirmé, la possibilité de passer dans le dos de son adversaire lorsqu'il reste trop longtemps en défense. Bref, Killer Instinct 2 risque de faire très mal et tous les fans du premier épisode peuvent déjà faire leurs économies pour s'y essayer lorsqu'il sortira en arcade.

© Nintendo Power, Nintendo of America 1996

Une rubrique réalisée par Chris, avec la participation de Wonder et Magic Sam.

l'arcade dépasse les bornes !

REVENDEZ/ACHETEZ

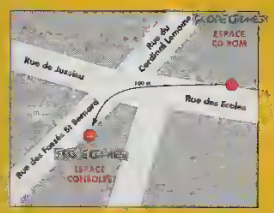
30 à 80 % **SCORE GAMES** MOINS CHER

CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 / PROMOTIONS FANTASTIQUES & PRIX DISCOUNT !

11 MAGASINS A VOTRE SERVICE !

PARIS 5 / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TEL : (1) 43 290 290 +

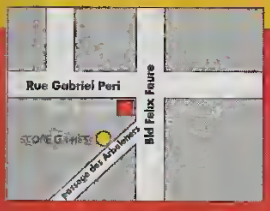
Ouvert de 10 à 19 heures du Lundi au Samedi
M° Jussieu RER Luxembourg/St Michel Bus 63/86/87



PARIS 5 / CD-ROM & CD-I PHILIPS
17 rue des Écoles
75005 PARIS
TEL : (1) 46 33 68 68

PARIS 16ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
TEL : (1) 44 05 00 55
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
M° Victor Hugo - Bus 52/82

ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
TEL : (1) 42 43 01 01
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
Dimanche matin de 10 à 13 h



SCORE GAMES
56 boulevard ST MICHEL
75006 PARIS

Un nouveau Score Games en plein coeur de Paris,
à coté de la Sorbonne
Ouvert du Lundi au Samedi
de 10 à 19 heures. TEL : 36 685 686
Metro Cluny - RER Luxembourg

CADEAU *
1 PAQUET DE CARTES DBZ OFFERT POUR 100F D'ACHAT
* VALABLE JUSQU'A FIN FEVRIER 96

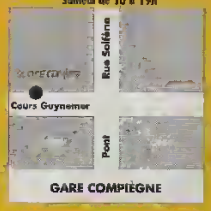
TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
TEL : 61 216 216

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
TEL : (1) 46 665 666

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
TEL : 49 50 58 58

AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
TEL : 22 97 88 88

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
TEL : 44 20 52 52
Lundi de 14 à 19h
Mardi au Vendredi : 10 à 12h30 - 14 à 19h
Samedi de 10 à 19h



VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
TEL : (1) 39 50 51 51
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Dimanche de 10 à

3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES, TRUCS & ASTUCES, REVENTE DE VOS JEUX D'OCCASIONS, COTE ARGUS OFFICIELLE DE PLUS DE 50000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL : (1) 43 290 290 +

-15%*

* sur une sélection d'articles signalés en magasin. Offre valable jusqu'à fin février 96 et sur présentation de ce coupon en magasins.

Téléphone	3615	SCORE GAMES	FAX
(1) 43 290 290	SCORE GAMES	46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris	(1) 43 29 57 57

Battle Arena Toshinden 2

PlayStation

On l'attendait avec impatience et, pour tout dire, avec un peu d'appréhension, lors de sa sortie, Toshinden nous avait éblouis par la qualité de ses textures et de son animation en 3D. Puis, Tekken est arrivé, proposant un jeu certes moins enthétique mais nettement plus fun. Aujourd'hui, Tekken 2 est dans les salles d'arcade et Virtua Fighter 2 tourne tous les jours à la rédaction sur Saturn. Inutile donc de vous dire que Battle Arena Toshinden 2 sur PlayStation aura fort à faire pour s'imposer face à ces deux géants. Autant commencer par la mauvaise nouvelle : les personnages sont devenus plus cubiques, et j'en profite pour exprimer mon ras-le-bol !!

Graphismes en baisse

OK, Virtua Fighter est un excellent jeu de combat, mais sa popularité est telle que tous les autres jeux de baston le calquent, et ce, même graphiquement (comme le furent les bandes ni hus de Street Fighter). Résultat, les nouveaux titres du genre proposent des personnages aux formes cubiques des plus désagréables (voir encadré « Avant, après »). Mais tout n'est pas sombre, et Toshinden 2 apporte son lot de nouveautés techniques et ludiques. Côté réalisation, pour la première fois dans un jeu de baston, les personnages sont « éclairés ». En effet, chaque décor dispose d'une source de lumière fixe. À force de roulades et autres esquives, les personnages se retrouvent soit en contre-jour, soit en pleine lumière.

Bref, enthétiquement parlant, le résultat est assez magnifique.

La principale amélioration de Toshinden 2 ne situe au niveau des possibilités de combat. Ceux-ci sont désormais un peu moins fourrins. Les coups spéciaux sortent mieux et il existe plus d'esquives et de contre-attaques. Par ailleurs, les adversaires

Sofia, reine des boîtes de nuit, ferait un vidéo de premier choix.

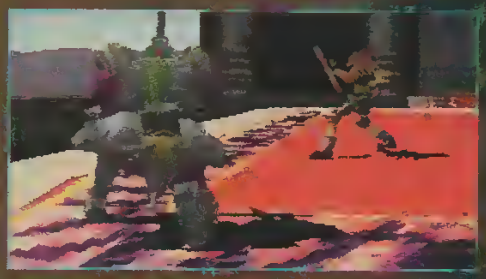
Les nouveaux

Tracy, la femme flic, Chaos, le mort vivant, et Gaïa, sans son armure, font partie des nouveaux personnages. Ma préférence va de loin à Tracy, rapide et puissante ; elle possède en plus un look vraiment sympa.

Particularité de Toshinden 2 : la caméra pivote pour changer d'angle de vue. Il n'y a jamais de coupure.

Les éclairages

Avec Zero Divide, une nouvelle technique d'éclairage avait été explorée. Ici, les ombres portées au sol varient selon votre position par rapport à la source de lumière.



Avant, après

La preuve par l'image. Osez dire que ce n'est pas moins joli qu'avant ! L'effet pervers de Virtua Fighter ?

peuvent se défendre lorsqu'ils sont de dos et écraser un adversaire déjà à terre (coutume désormais classique). Chacun d'eux possède de nouveaux pouvoirs spectaculaires et dévastateurs. Pas besoin de vous dire que l'on est

Les boss

Pour jouer avec Uranus ou Master, il faut finir le jeu en un crédit et ce au niveau 1 de difficulté. Ensuite, à l'écran de sélection des personnages, placez le curseur sur le point d'interrogation et maintenez Select. Choisissez tranquillement Uranus ou Master. À noter que si vous finissez le mode Full Game au niveau 1 avec un crédit, Sho (le boss caché de Toshinden 1) apparaîtra dans son décor original. On cherche activement le cheat pour pouvoir tous les sélectionner dès le départ.

Battle Arena Toshinden 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TAKARA
genre	BASTON

Des effets de lumière soignés.

Une jouabilité améliorée.

Plus intéressant que le premier du nom.

Les personnages plus cubiques.

Les combats encore trop bourrins.

Loin du réalisme d'un VF 2. Nous sommes ici dans la lignée des Street Fighter et autres Art of Fighting. Toujours au chapitre des nouveautés, signalons la présence de cinq personnages inédits (dont Gaia « revisité ») tous très jouables et attachants (surtout Tracy). Battle Arena Toshinden 2 est au final un bon jeu de baston, au concept un peu vieillot. Mais il a ses fans et saura les contenter.

Stef Leflou

Ellis a changé de robe mais a conservé ses poignards.

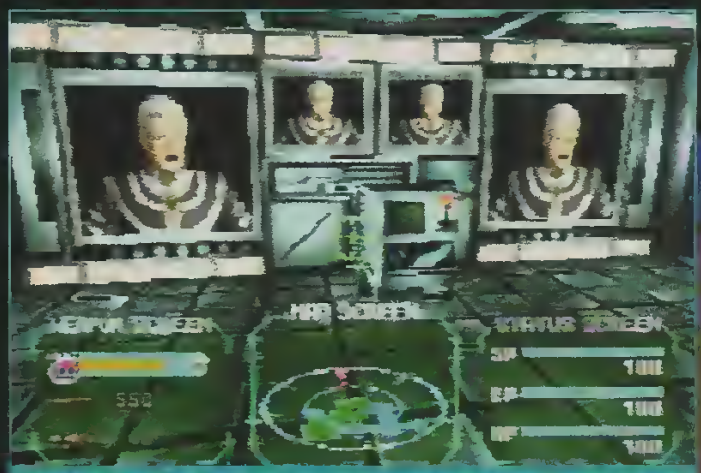
On peut changer de vue. C'est inutile, mais possible !

Kileak The Blood 2

PlayStation

Un an après la sortie de Kileak The Blood, Sony lance au Japon le second volet de ce jeu séducteur, malheureusement dans l'ombre de l'incontournable Doom. Toutefois, il mérite plus qu'un simple coup d'œil. Le fond du jeu est resté le même : vous pilotez un petit robot, et évoluez au sein de bâtiments très labyrinthiques. De nombreuses salles sont fermées, les clés ayant été négligemment égarées dans d'autres pièces plus ou moins lointaines... Par ailleurs, il est indispensable de jongler avec quelques accesseurs et interrupteurs (en nombre croissant au fil des niveaux), afin de ne pas rester bêtement bloqué au fond d'un couloir, cerné par les ennemis.

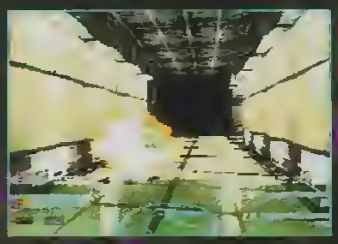
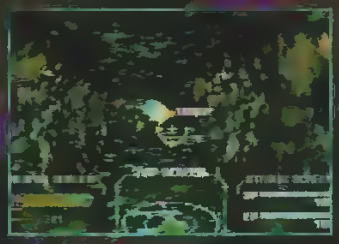
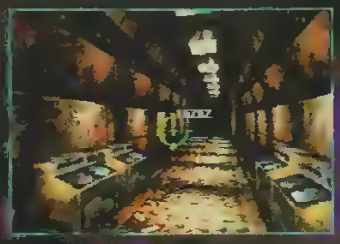
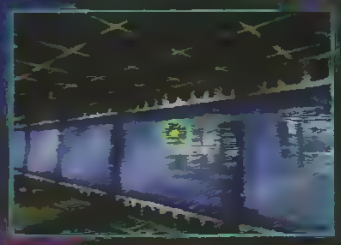
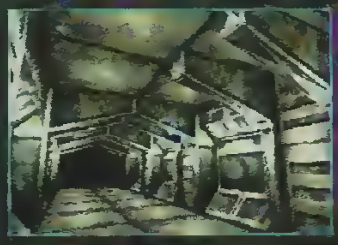
« Quoi ? Quels ennemis ? » Vous ne pensiez tout de même pas qu'on allait vous laisser déambuler tranquillement dans un complexe où vous n'avez pas été invité ! Le système de sécurité des lieux que vous avez investis a vite fait de vous repérer. Tous les robots de la place sont alors assignés à l'une des tâches suivantes : vous neutraliser ou vous exterminer. Mauvaise nouvelle (pour eux) : malgré leur manque d'originalité, ils sont plus agressifs et plus mobiles que dans le premier Kileak. Par ailleurs, vous êtes confronté à un boss. Il s'agit, en général, de gardiens statiques un peu plus gros que les autres ennemis ; leur force résidant surtout dans leur puissance de feu. C'est donc la prudence dont il faut user pour s'en débarrasser. Si la présence des ennemis ne pose pas particulièrement de problème lors des quatre premiers niveaux, les choses se gâtent à partir du cinquième. Et comme on ne peut sauvegarder qu'une fois chaque level terminé, vous risquez de devoir vous y reprendre à plusieurs fois ; un grand bonheur pour la durée de vie. Techniquement, KTB 2 ne s'éloigne pas du premier. C'est du 100 % 3D, toujours assez rapide, toujours aussi fin. La

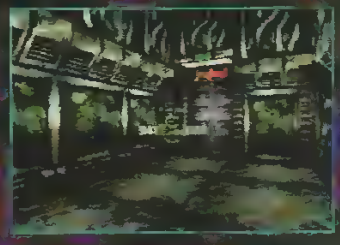


Au début du jeu, on trouve beaucoup de moniteurs sur lesquels apparaissent des images commentées en japonais.

Les ambiances

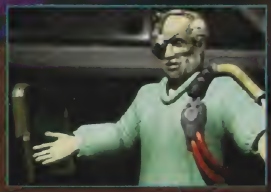
Voici une petite sélection de lieux sympathiques, rigoureusement sélectionnés par nos soins, afin de satisfaire les moins indulgents d'entre vous...



Cinéma

Introduction et scènes cinématiques en images de synthèse sont au programme. On reconnaît le style Sony Japon en la matière : de très bons graphismes, mais une animation quelque peu « coincée »...



diversité en plus ! Les décors sont variés, créant une ambiance très différente entre chaque niveau. Même topo pour le son, lui aussi au service de l'ambiance : musiques discrètes et bruitages primordiaux. Ainsi votre radar vous avertit de la présence d'ennemis en émettant des bips, d'autant plus rapprochés que le danger s'intensifie.

Un arsenal important mais limité

Angoissant ! Mais utile : vous pouvez préparer votre canon laser, votre mitraillette, ou l'un des six missiles ou mines mis à votre disposition. Un arsenal qui vous rendrait invincible si les munitions n'étaient pas limitées... La jouabilité reste, elle aussi, inchangée. C'est d'une prise en main et d'une efficacité parfaites. À noter deux nouveautés : la possibilité de glisser au-dessus du sol — momentanément — afin de gagner en vélocité, et la présence d'un radar cartographieur sur le tableau de bord. Quès aco ? Un petit plan du niveau visualisé en permanence. Génial, même si ça ne remplace pasle plan général, toujours disponible.

Si vous voulez de l'action, juste pour de l'action, nul doute que Kileak 2 ne fait pas le poids face à un Doom impérial dans le genre. Loin de proposer une alternative, il joue dans une catégorie différente. Son atout principal, outre sa réalisation, est l'atmosphère qu'il dégage. On est absorbé dès les premières secondes. On avance dans l'action par à-coups, au rythme des pas du robot, accompagné par un bruit de lourdeur métallique des plus convaincants. Lorsque les réacteurs sont enclenchés, le champ de vision s'affaisse sensiblement et l'impression de glisser sur un coussin d'air prend alors toute son ampleur. Bref, on se fait plaisir. Mais attention, répétons-le, l'action est quelque peu monotone. Et seule la découverte de ce soft sera vraiment passionnante. Ensuite, le CD risque fort de se retrouver au fond d'un tiroir, au côté de son aîné. Mais quand on aime, on ne compte pas...

Milouse

Kileak The Blood 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SONY

genre
ACTION/RECHERCHE

Graphismes très fins.
Animation excellente.
Ambiance prenante.

Sans grand intérêt une fois terminé.

Voyez cette chose. Devinez ce que c'est ? Un ennemi ! Et que fait-il cet ennemi ? Il lance des missiles. Pas cool...

Les levels deux et trois se déroulent dans les sous-sols. L'effet d'écoulement de l'eau, tant sonore que graphique, est saisissant.

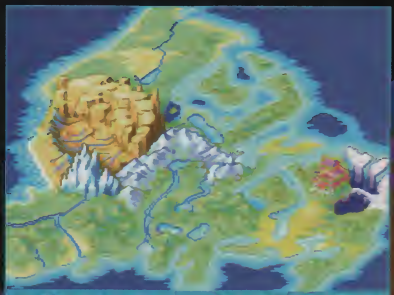
Un boss dans toute sa splendeur. Enfin si l'on peut dire, car les boss de Kileak font un peu pitié quand même.

Far East of Eden Zero

Super Famicom

Développé à l'origine sur Nec, la saga de Far East of Eden fait partie de ces RPG qui atteignent régulièrement le haut du classement des meilleures ventes lors de la sortie (japonaise) de l'un de leur volet. Fort de ce constat, Hudson s'attaque aujourd'hui au marché de la Super Famicom en commercialisant un épisode hors-série.
Autant vous avertir dès maintenant : ce jeu ne sera jamais traduit ni même commercialisé en France du fait de son ambiance typiquement « Japon médiéval », mâtinée d'une sérieuse couche de fantastique. L'interface reste fidèle aux volets originaux et s'avère étonnamment facile d'accès pour l'Occidental « moyen ». La gestion de l'armement est très simple dans la mesure où l'on peut voir, d'un seul coup d'œil, les modifications des valeurs d'attaque et de défense qu'entraînent l'équipement d'un objet. Les affrontements sont très proches du système de combat de Phantasy Star ou de Dragon's Quest. Vos personnages sont représentés de dos et vos adversaires, un peu en retrait, vous font face.
L'animation des attaques est spectaculaire, sans parler des effets visuels des sorts. Enfin, la quête se divisant en six parties distinctes (chacune conclue par un événement incontournable), vous ne risquez pas de griller les étapes.
La grosse innovation de ce soft est incontestablement le « FLGS » (Personal Live Game System). Le premier jour de l'aventure, vous entrez l'heure et la date correspondantes, ainsi que votre jour de naissance. De ces informations, va résulter une série d'événements (inutiles mais personnalisant les parties), constituant un biorythme que vous pourrez consulter à tout moment. De plus, la progression de la quête se déroule en temps réel, à savoir que vous avez plus de chance de trouver un magasin ouvert en jouant le jour que le soir. Le joueur noctambule aura donc plutôt intérêt à décaler de douze heures, l'heure programmée en début de partie.
Far East of Eden Zero dégage un attrait certain qui risque de scotcher plus d'un joueur à son écran. On ne peut conclure par meilleur éloge en affirmant que ce soft n'a rien à envier aux RPG de Square Soft. Bref, si le japonais ne vous rebute pas, il vaut son pesant de billets.

Wolfen et Reyda



Votre aventure a pour cadre l'île japonaise d'Hokkaido. Celle-ci se divise en six régions distinctes.

Les personnages

Higan, le héros, débute sa quête accompagné de deux amis d'enfance, Genkotsu et Binta. Très rapidement, ses deux compagnons se révéleront être des couards finis qui le lâcheront la première occasion venue. Plus tard, c'est Hisui qui mettra ses talents de mage guérisseuse à votre service. Trois autres personnages restent à découvrir : Subaru, Tenjin et Misuki.

Les boss

À l'instar des monstres errants, les boss possèdent également un point faible. Pour le découvrir, à défaut d'utiliser le sort « scan », il vous suffit de varier la nature de vos attaques. Enfin, si vous n'avez pas de lanceur de sorts en votre compagnie, assurez-vous d'avoir une réserve d'herbe de guérison suffisante.

Le temple de Higuma

Le temple de Higuma, dans lequel vous trouverez une épée légendaire, met en évidence les principales caractéristiques du jeu : richesse et qualités graphiques.

Far East of Eden Zero

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
HUDSON SOFT

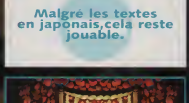
genre
RPG

Phases de combat somptueuses.

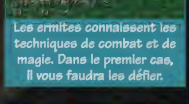
Musique « tripante ».

Un jeu « scotchant » !

Malgré les textes en japonais, cela reste jouable.



Les ermites connaissent les techniques de combat et de magie. Dans le premier cas, il vous faudra les défier.



À un stade avancé de la quête, les décors et les monstres sont vraiment des œuvres d'art.

L'avis de Reyda

« La série des Tengaimakyo (Far East of Eden), issue de la Nec, m'emballe par son caractère mystique, ses graphismes somptueux et ses musiques orientales. À la sortie de Far East of Eden Zero sur Famicom, j'étais sceptique, mais une fois le jeu arrivé à la rédac, je n'ai plus cessé d'y jouer, découvrant les mille et un détails qui en font une petite merveille. Pour peu que l'on visite les lieux dans le bon ordre, on progresse vite, et on profite des combats, nombreux certes, mais bien réalisés et faciles à comprendre. Le scénario est également intéressant malgré son côté un peu « bateau » : vous êtes un combattant du feu, la flamme éternelle vous a choisi pour renvoyer le mal en Enfer et régner sur Zipang, etc.
La durée de vie est infinie grâce au PLGS qui vous invite à y rejouer trois ou quatre mois plus tard pour découvrir un nouveau festival dans des villes que vous croyiez connaître, faire des rencontres inattendues (oh! le Père Noël !) et participer à des mini-jeux étonnants.
Si vous aimez les RPG qui surprennent, procurez-vous Far East of Eden Zero, vous ne serez pas déçu. »

Street Fighter Zero

PlayStation

Titre phare par excellence, Street Fighter fait une nouvelle fois parler de lui. Remarquez, cette version Zero arrive plutôt bien. Dans le genre, on ne peut effectivement pas dire que la PlayStation soit très gâtée et il est plutôt heureux que Capcom, plein de bonnes intentions et de savoir-faire, soit là. Les amateurs vont pouvoir s'en donner à cœur joie ! Reprenant les bonnes vieilles recettes qui ont fait le succès de la série, SF Zero utilise bien évidemment le système de tournoi, avec plusieurs personnages. Côté histoire, les Street Fighters que l'on retrouve ici sont censés être plus jeunes, et c'est tout naturellement que l'on découvre un trait plus « ingénu » dans le graphisme de ces derniers. Les habitués de la série reconnaîtront Ryu, Ken, Chun-Li et Sagat ; les nouveaux arrivants étant Nash, Rose, Birdie, Guy, Adon et Sodom (!?). Précisions : Guy est le cogneur beau gosse et athlétique de Final Fight, Birdie refait surface depuis le tournoi du premier Street Fighter (1987 !) et Nash est un clone de Guile. Qui a dit que Capcom ne savait pas rentabiliser ses héros ? Quoique de facture très classique, SF Zero a bénéficié d'un soin tout particulier. Les options sont nombreuses

Les combo finish vous apportent un maximum de pointe... et démoralisent complètement votre adversaire.

Écran de sélection des personnages. Les cases marquées d'un point d'interrogation sélectionnent aléatoirement un combattant.

Belle esquive de Guy qui passe au dessus du kikoken de la belle Chun-Li. Mais attention à la réception !

Les « Super »

Chaque personnage possède plusieurs super attaques comparables à celles que l'on a pu découvrir auparavant dans le Super SF II Turbo (avec les effets de rémanence). Plus impressionnantes que véritablement dévastatrices, elles ne se révèlent véritablement efficaces que lorsqu'elles sont bien placées. Tentez d'achever votre adversaire grâce à l'une d'elles. C'est de cette manière que vous remporterez un maximum de pointe.

Street Fighter Zero

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
CAPCOM

genre
COMBAT

Une conversion fidèle de l'arcade.

De nouveaux personnages.

L'excellente jouabilité.

Un jeu de qualité mais aux innovations trop peu nombreuses.

Birdie versus Sodom. Un combat de balèzes qui ne font rien en finesse.

(défense manuelle ou automatique, vitesse du jeu modifiable, etc.) et quelques petite plus font leur apparition en combat avec, notamment, les protections et projections en l'air, et la possibilité d'effectuer des roulades. Les acharnés les plus pointilleux devraient être comblés. Quant aux autres, ils ne saurront plus où donner de la tête. Très réussi graphiquement, SF Zero l'est tout autant pour ce qui concerne l'animation. Les séries de hit combos s'enchaînent sans douleur (enfin, ça dépend pour qui) et s'essayer à ce nouveau Street Fighter procure un vrai plaisir. Bref, nous voici devant un jeu réussi qui, sans être révolutionnaire, tient toutes ses promesses. Soyons donc heureux.

Chris, Droopy fan.

Image éternelle d'un Sagat défait par Ryu et son dragon punch. L'histoire se répète indéfiniment.

Guile new look

Nash possède la même palette de coups que Guile : Sonic boom, Flash kick... Tout y est. Si vous aimiez le célèbre GI, vous apprécierez Nash.

Over the World

Darius Gaiden

Saturn

Darius fait partie de ces shoot them up mythiques auxquels tout joueur digne de ce nom s'est un jour essayé. Classique, mais furieusement bien pensé, Darius bénéficie d'un système tout à fait inédit de labyrinthes de niveaux. Je m'explique. Vous commencez votre aventure au niveau A. Bon, vous avancez, vous tirez sur tout ce qui bouge, et après avoir réduit en miettes le boss de ce fameux endroit, vous avez la possibilité de vous diriger vers deux lieux différents. À la fin de ceux-ci, vous tuez un autre monstre, et un nouveau choix vous est proposé. Un bon moyen de multiplier le plaisir de jeu, et le nombre de niveaux. Sorti de là, Darius, comme 99 % des shoot them up, réunit différents éléments indispensables : des ennemis en surnombre, plusieurs types de tirs, une ambiance explosive et haletante... Bref, tout ce qu'il faut pour contenter un fan du genre, et ce, sans ralentissement. Assez difficile (le jeu ne propose que deux continues), Darius Gaiden vous oblige à conserver votre puissance de tir pour rester efficace. Cette obligation paraît évidente, mais le plus difficile consiste à acquérir, justement, cette fameuse puissance. Vous crachotez, au tout début, un tir minable (une petite boule bleue, puit-puit-puit !), et c'est en collectant différents bonus que vous finissez par devenir redoutable. Les boules bleues se multiplient, finissent par se transformer en langues de feu, et finalement c'est un laser vert qui marque votre consécration. À partir de là, si vous jouez bien, vous devenez intouchable. Malheureusement, il y a toujours un kamikaze pour vous rentrer dedans et vous faire perdre une partie de votre puissance de feu durement acquise. Restez calme et ramassez de nouveaux bonus le plus vite possible. Sachez que s'affoler conduit à la mort.

Voici le schéma de vos déplacements dans les différents niveaux. Les choix possibles sont nombreux.

Cette espèce d'immense taupe a la peau dure. N'hésitez pas à la bombarder de missiles.

Ces rangées de machines rondes ne succombent que sous les assauts d'un tir nourri.

Dans la famille psyché, je voudrais les poissons volants du niveau G. Bonne pioche !

Présentation

La présentation, quoique moyennement réussie, vous met directement dans l'ambiance. Vous déambulez tranquillement dans l'espace avec vos copains quand, tout à coup, les méchants attaquent. Et évidemment, comme vous êtes le meilleur...

Un mur en haut, des vaisseaux hostiles en bas... Bon, il va falloir la jouer finaude !

Face à un boss, ne vous précipitez pas sur les bonus. Attendez plutôt le bon moment.

très rapidement.
Très fun et assez bien réalisé, Darius Gaiden joue à fond la carte des effets spectaculaires. Zooms, rotations, déformations, effets psychédéliques... Cet univers apocalyptique en 2D subit les pires outrages et même si, en grand sage, nous ne sommes pas vraiment dupes devant ces démonstrations ostentatoires, force est de reconnaître qu'elles en mettent plein la vue. La possibilité de jouer à deux promet, en plus, quelques parties endiablées.
Bref, Darius, égal à lui-même, est revivifié par son passage sur Saturn.

Chris

Darius Gaiden

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
TAITO
genre
TIR

Un classique remis au goût du jour.
La bande-son excellente.
La possibilité de jouer à deux.

Le jeu n'est « que » bien réalisé. Il aurait pu être plus impressionnant.

Le boss de la zone Q, immense poisson doré style kepon, risque fort de vous énerver. Be on your guard, comme dirait l'autre.

Dans l'espace, météores fous et ennemis se rejoignent pour vous faire la peau. Les rate.

Le double effet « big bomb »

Les méga bombes mises à votre disposition nettoient tout d'abord l'écran des tirs et des ennemis grâce à une espèce de trou noir, puis elles créent des éclairs surpuissants capables de tout détruire. Utilisez-les au bon moment.

Gunbird
Saturn

Les shoot them up ont-ils encore la cote ? Même si le genre bourgeonne à tout va sur les nouvelles consoles, nous n'avons droit en général qu'à de vieux classiques tirant souvent de grosses larmes aux nostalgiques des salles d'arcade. C'est donc avec joie que nous accueillons un titre inoubliable. « Gunbroxed… heu, Gunbard… non ! Comment c'était déjà ?… Ha voilà, Gunbird ! » Un shoot them up à scrolling vertical, avec plusieurs persos et différents véhicules. De belles couleurs, des musiques entraînantes, bref un bon esprit se rapprochant plus de l'ambiance chaleureuse de Parodius que de celle glaciale et métallique de Viewpoint. Même s'il procure un plaisir certain au

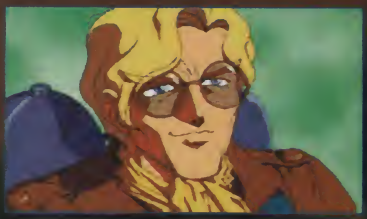
Tiens, un peu de jungle ! Oh, un robot, ça, c'est rigolo ! Vivement les vacances, je commence à être un peu fatigué…

Voilà un beau coup de blast ! Merci Marion pour cette démonstration. Et on lui donne une note : 10, 10, 10… alors Wolfen, on boude ?

« Quand on arrive en ville… » Bon ça va maintenant ! Ras-le-bol de Starmania, tu changes de disque !

Portraits de stars

La fine équipe au grand complet. À vous de choisir maintenant !



Balade sur balai...

Marion, charmante jeune fille, sait se faire entendre... elle blaste !

Bon, là, c'est encore la jungle mais à un autre endroit, c'est pour ça que vous ne reconnaissez rien. En plus, le tir du perso est différent.

joueur, on ne peut cependant pas dire que Gunbird fasse preuve d'une incroyable originalité. Les niveaux sont beaux, variés même, mais ils ne recèlent rien d'extraordinaire. Ça manque vraiment d'effets spéciaux spectaculaires.

Gunbird

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	ATLUS
genre	TIR

Jolis graphismes. Jeu à deux. Persos sympatoches.

Manque d'éclat et de surprise.

Boum... quand notre cœur fait boum !

Quelques explosions histoire de vous montrer que ça pète quand même un peu... Faut le dire non ? Alors voilà, c'est dit, Gunbird ça pète ! Les furieux du genre sauront apprécier.

Dommage ! Autre point noir, les continues infinis qui réduisent considérablement la durée de vie du jeu (quelques heures à deux). Mais le problème avec ce genre de soft, c'est que, même s'il paraît banal, il n'en est pas moins bon. Difficile donc de le conseiller ou de le bannir. Essayez le...

El Didou

Attaque de train version Gunbird. Pas à cheval mais à nuage ! Quoi de plus normal...

Gundam

machine
SATURN
éditeur
BANDAI

Comment ? Vous ne connaissez pas Gundam ! Il s'agit d'un DA créé par Bandai, qui fait fureur depuis 1980 au Japon. On y découvre des robots transformables dans un univers futuriste axé fantastique. Gundam sur Saturn colle parfaitement à la série. D'emblée, une superbe intro animée vous installe dans l'ambiance. Commence ensuite un beat them up, qui hélas s'avère plutôt banal. Les phases de jeu sont loin d'être passionnantes et surtout beaucoup trop hachées par les séquences animées du DA. Évidemment, les fans de la série ou de la japanimation trouveront ce soft terrible.

Hat Trick Hero

machine
SATURN
éditeur
TAITO

Hat Trick Hero n'a rien d'une simulation de foot. Il s'agit d'un jeu typiquement arcade qui n'est pas sans rappeler Soccer Brawl. Les joueurs passent leurs temps à se sauter et disposent accessoirement de coups spéciaux (super shoot, super feintes, etc.). Les sprites zoomés sont sur fond de mapping texturé mais côté intérêt : néant. À éviter absolument.

Street Fighter II Movie

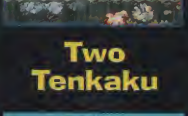
machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM

Ce jeu bizarre, qui tient sur deux CD, vous propose de revoir la quasi intégralité du DA dont il s'inspire (en vidéo compressée d'assez bonne qualité). Incarnant un cyborg de Shadowlaw, vous parcourez le monde afin d'observer les techniques des combattants que vous rencontrez. À intervalles réguliers, vous avez la possibilité de faire apparaître un code qui, une fois entré dans un menu Combat, vous autorise à vous mesurer aux Street Fighters. Hélas, le DA et les menus sont en japonais ! De plus, les séquences de combat semblent d'assez médiocre qualité. Bref, si le jeu sort en français, on vous en reparle, sinon...

In The Hunt

machine
SATURN
éditeur
IREM

Voici la version Saturn de ce shoot them up à scrolling horizontal, présenté le mois dernier en OTW, sur PlayStation. Le jeu est strictement identique. Ainsi, vous dirigez un sous-marin d'attaque genre Nautilus et essuyez d'intenses vagues d'ennemis. Est-ce pour cela que l'animation rame ? En tout cas, c'est lent à mourir d'ennui, et surchargé au point qu'on ne sait pas toujours où l'on se trouve à l'écran. In the Hunt n'a vraiment rien à faire dans votre logithèque !



Two Tenkaku

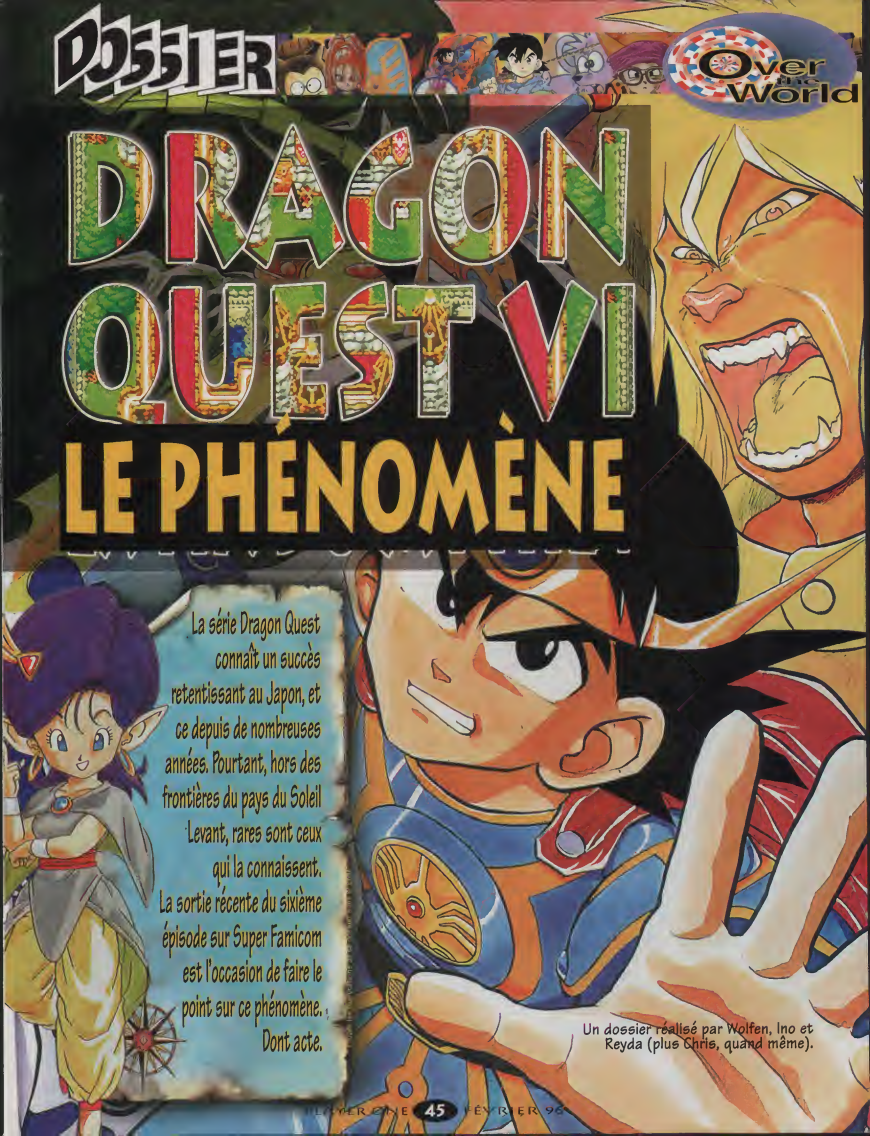
machine
PLAYSTATION
éditeur
SONY

Ce shoot them up à défilement vertical est fait pour être joué par deux otakus de dix ans, comme son nom l'indique (c'est ça, Reyds ?). Les joueurs ont le choix entre trois vaisseaux aux tirs différents. Séduisant au début, ce jeu s'avère vite très moyen. Les ennemis, pas beaux, sont souvent les mêmes, les graphismes s'entaidissent de niveau en niveau, l'action n'a rien de palpitant, la mauvaise gestion des collisions de tirs déconcerte, et les musiques sont quelconques. Bref, si la PlayStation se met aux shoot them up pour nous proposer de (mauvais) jeux 16 bits... ce n'est pas la peine m'aleur Sony !

The Firemen

machine
PLAYSTATION
éditeur
HUMAN

The Firemen était sorti pour Noël sur Snes. Adapté sur la PlayStation, il reste égal à lui même, c'est-à-dire mauvais. Toujours la même histoire, toujours aussi répétitif, et en plus il est devenu laid. Bref, on s'amuse un niveau, puis deux et après on s'en... Allez, je l'redis : un jeu à brûler !



DRAGON QUEST VI
LE PHÉNOMÈNE

La série Dragon Quest connaît un succès retentissant au Japon, et ce depuis de nombreuses années. Pourtant, hors des frontières du pays du Soleil Levant, rares sont ceux qui la connaissent. La sortie récente du sixième épisode sur Super Famicom est l'occasion de faire le point sur ce phénomène. Dont acte.

Un dossier réalisé par Wolfen, Ino et Reyda (plus Chris, quand même).

Dragon Quest VI

Super Famicom

Votre progression peut être stoppée tant que vous n'avez pas assisté à un événement particulier. Ici la capture d'un cheval sauvage.

Au pays du Levant, il n'est pas rare qu'un RPG à succès se transforme en saga mythique (par exemple, Phantasy Star et Final Fantasy). Cela se vérifie dans le cas de Dragon Quest. La sortie japonaise du sixième volet de cette série nous offre, à nous pauvres Occidentaux délaissés, l'occasion de nous pencher sur le phénomène Dragon Quest.

Vous ne serez qu'à moitié étonné en apprenant que ce RPG se déroule dans un univers médiéval fantastique. Les déplacements du ou plutôt des personnages s'effectuent sur une carte générale qui rappelle étrangement celle de Shining Force. Ces déplacements sont régulièrement entrecoupés de rencontres avec diverses créatures. Les combats qui en résultent ont d'ailleurs inspiré le RPG Phantasy Star de Sega. Les monstres sont représentés

試練の塔

Les principaux acteurs

Le héros que vous incarnez est un jeune homme, oscillant des jours paisibles au village de Laiffoodd avec sa grande sœur Jusqu'au jour où il renonce à sa vide existence pour accomplir sa destinée....

Hassan, un combattant hors pair, dévoué à la vie de famille et n'a qu'un désir : devenir un célèbre chevalier.

Mireille, belle jeune fille très pieuse, mettra ses talents magiques au service du groupe pour vaincre les plus puissants des ennemis.

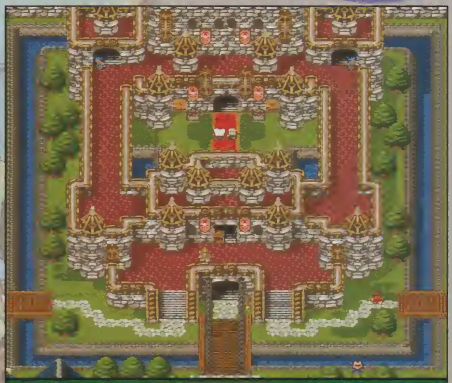
Barbara, la fougueuse, est elle aussi douée pour la magie, plutôt axée sur l'attaque. Sa maîtrise du fouet vous sera utile lors des combats...

Chamoro, le plus jeune du groupe, est un enfant de la tribu des Gent, soigneurs de pets en Fils. Le guérisseur du groupe.

Terry, enfin, est un héros solitaire qui se sert pour la justice. Son talents d'épéiste lui permettent d'utiliser un grand nombre de coups spéciaux en combat. Particularité de la série Dragon Quest, certains monstres se joindront volontiers à vous ; vous pourrez ainsi profiter de leur force de frappe comme de leurs différents sortilèges !

Et puis, si vous savez le trouver, Anrus, un perroquet caché, vous accompagnera pour étoffer...

Monstres et boss

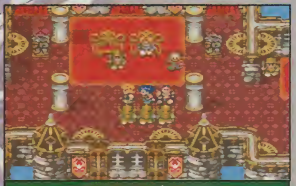


Si la définition de la carte générale du monde est assez grossière, ce n'est pas le cas des sites représentés à petite échelle. Le plan du château du roi vous permettra d'apprécier à leur juste valeur la qualité de ces décors.

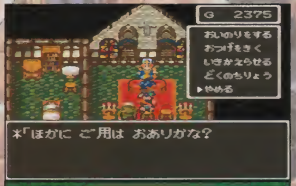
en vue subjective, c'est-à-dire de face. Vos personnages ne sont pas visibles et le combat se gère à l'aide de fenêtres de menu.

Plus classique, tu meurs !

Côté scénario, c'est bateau au possible. Au cours d'une messe, Dieu apparaît et révèle que votre héros est l'Élu, que son destin est de sauver l'humanité, etc. L'action se déroule en alternance entre deux mondes. Les passages du monde réel au continent de l'illusion s'effectuent par n'importe quel puits. Seul hic, au début, votre apparence est fantômatique dans le continent de l'illusion et, du coup, toute tentative de communication est impossible (à de très rares exceptions près). Après quelques dizaines de minutes de pratique, tout amateur de jeu de rôle sera frappé par l'aspect vieillot qui caractérise le jeu. Cela commence par l'interface de gestion des personnages qui est tout ce que l'on veut sauf



Le roi semble bien connaître le continent de l'illusion, mais il ne dévoilera ses informations qu'au compte-gouttes.



Dans l'ordre, les options proposées à l'église : sauvegarde, expérience requise pour le niveau suivant, résurrection, guérison du poison et quitter.

Voici la carte générale du premier monde. Le chiffre accompagnant les noms des sites indique l'ordre de leur visite. Vous trouverez également les points de passages pour le Continent de l'Illusion.
1 : Laifcodd
2 : Shiena
3 : Reidock
4 : Tour d'entraînement

Over the World

Dragon Quest VI

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
ENIX
genre
RPG

Musiques d'ambiance sympa.
L'animation des combats.

Les effets sonores préhistoriques.
L'interface pas du tout ergonomique.
Textes en japonais.

Au bout d'un certain temps, une apparition divine vous révélera votre destin.

ergonomique. En effet, même un japanophile averti éprouvera des difficultés à se déplacer rapidement dans les menus et sous-menus.

Hiragana, katagana et kangi*

Inutile de répéter donc que le joueur ne comprenant pas un traître mot à la langue japonaise risque de maudire très souvent le jeu. Dans la phase d'équipement des personnages notamment, aucune icône ne permet de distinguer les armes des armures ! Enfin, si les combats donnent lieu à quelques animations remarquables, les bruitages qui les accompagnent rappellent plus les premiers jeux électroniques que les softs actuels.

En conclusion, le phénomène Dragon Quest ne peut s'expliquer que par le sentiment de nostalgie qu'inspirent les premiers volets aux fans. Et s'il est aisé de comprendre l'engouement suscité par Final Fantasy, l'attrait des Japonais pour Dragon Quest reste lui un vrai mystère !

Wolfen

* Dans la langue japonaise, l'hiragana et le katagana sont deux systèmes d'écriture syllabaire. Le kangi, lui, est formé d'idéogrammes d'origine chinoise.

Pourquoi tant d'amour ?

Au Japon, la série des Dragon Quest est une véritable institution. À tel point que le jour de la sortie d'un nouveau volet, les boutiques sont prises d'assaut ! Cette folie se reflète également dans le nombre hallucinant de pages qui lui sont consacrées dans les magazines nippons.
À l'heure où la série s'achève sur 16 bits et où un nouvel épisode est prévu sur Ultra 64 (pour 97), on ne peut que constater combien Dragon Quest aura marqué son époque. Et si le sixième épisode ne semble pas être à la hauteur de sa réputation, nous nous devons de signaler à sa décharge une information qui expliquerait bien des choses : il semblerait que trois des principaux instigateurs de la série aient démissionné pour monter leur propre boîte (Cour Soft) alors que le jeu n'était terminé qu'à 25 %. À vérifier.

Au cours des combats, les informations concernant les personnages s'affichent en haut de l'écran.

À partir de ce gouffre, les personnages peuvent passer du monde réel au continent de l'Illusion.

PARCOURS D'UNE SAGA

Alors que le sixième épisode de Dragon Quest s'aventure dans nos échoppes, de nombreux joueurs européens demeurent étonnés devant l'engouement sans limite des Japonais pour la série. Jetons donc un œil en arrière pour mieux appréhender son succès. De 1988 à nos jours, la saga a fait son chemin.

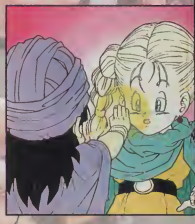
Au commencement, était la Famicom (la Nes japonaise)... Le premier Dragon Quest vous mettait dans la peau d'un jeune héros, parti délivrer la princesse Laura des griffes de l'empereur Dragon. Une aventure en solitaire, peu originale en apparence (car n'oubliez pas que les RPG étaient une denrée rare), mais déjà orientée vers la diversité. Les caractéristiques de base et l'évolution générale de votre héros dépendaient en effet du nom que vous lui donniez ! Dès ce premier volet donc, quatre types de héros étaient posés. A l'époque, un jeune dessinateur à la mode, Akira Toriyama (!), se trouvait chargé du design du héros et des monstres... Puis vint Dragon Quest 2, quatre fois plus vaste que son prédécesseur. Dans cet épisode, trois héros (deux princes et une princesse) participaient à l'aventure, chacun spécialisé dans un domaine : force et résistance, combat et pouvoir magique. De ce fait, ils étaient plus ou moins limités dans leur progression.

Le troisième volet apportait, outre des sorts inédits, de nouvelles et épatantes classes de personnages, ainsi que des caractéristiques utiles (intelligence, chance...). Les persos pouvaient ainsi passer d'un métier à l'autre moyennant un retour à la classe 1 (comme dans le célèbre Wizardry). Ce jeu entraînait votre groupe dans une longue aventure à travers le monde.
Enfin, Dragon Quest 4, dernier volet sur Nes, possédait un scénario à rallonge, divisé en plusieurs chapitres, où le joueur incarnait tour à tour chacun des personnages. Le jeu gérait le jour et la nuit et le casino faisait son apparition.
Ces quatre premiers volets sont disponibles sur la Nes américaine sous le titre Dragon Warrior 1 à 4.
Il existe également une compilation sur Super Famicom, regroupant les épisodes 1, 2 et 3.

QUAND PARUT LA SUPER FAMICOM

Développe sur la nouvelle génération de machines, Dragon Quest 5 apportait un nouveau souffle à la série : personnages variés (et toujours estampillés Toriyama), compagnons temporaires et monstres intégrés au groupe (plutôt que de combattre un golem, vous pouviez l'inviter à rejoindre votre équipe !). Ce jeu a rendu fous les Japonais, au point qu'on les vit passer des nuits entières devant les boutiques de consoles ! Bref, il a été un énorme succès commercial. Aujourd'hui, il n'a pas trop vieilli et offre toujours un challenge intéressant, malgré une interface un peu désuète qui a peu variée depuis Dragon Quest 1.
L'attachement des Nippons pour cette saga (tous y ont joué dans leur enfance) est donc essentiellement d'ordre affectif. Nombre de ses éléments reviennent toujours tels des leitmotive.

Reyda



ELDORADO !

Chanson connue et crétine : « En marketing, les Japonais sont des bêtes. Et Dragon Quest est un de leur best ! » Entendez par là, que, avec cette saga, l'éditeur Enix a trouvé un filon commercial inépuisable. Petit tour d'horizon des produits dérivés liés à cette série.

Mes petits camarades vous l'ont expliqué : il est difficile d'imaginer, en France, quelque chose de comparable au phénomène Dragon Quest ! Aussi, vous ne serez pas surpris de voir Player consacrer deux pages à esquisser la foultitude de produits dérivés générés par le RPG best-seller d'Enix.

GUIDES

Comme dans tout imbroglio RPG qui se respecte,

chaque volet de la saga a donné lieu à des livres qui présentent les différents mondes de la série avec force photos et commentaires. Très utiles pour les joueurs à l'aise en japonais (les autres, de toute façon, auront du mal à jouer), ces volumes se trouvent facilement en import, et constituent des livres aussi intéressants qu'élégants. Nous les conseillons donc vivement à tout fan désireux de terminer les différentes étapes du cycle.

MANGA

Dragon Quest a donne naissance à deux mangas (voir encadré). Le plus connu, Fly, est paru aux éditions Shueisha (l'éditeur de Dragon Ball). Prépublié dans l'hebdo Shonen Weekly Jump, cette bédé de Riku Sanjo, Koji Inada et Yûji Horii est compilée dans la série des Jump Comics (une trentaine de volumes parus). De bonne facture, ce manga reprend les personnages et les thèmes du RPG, et promet d'enchanter tout amateur de mangas genre Fantasy. Même s'il ne s'agit pas d'un chef-d'œuvre, il est suffisamment bien réalisé

pour séduire aussi les non-joueurs. Précisons que ce manga a été acheté par un éditeur français (probablement Glénat). On devrait donc en reparler bientôt. Dragon Quest est également décliné tous les mois dans le mensuel V-Jump à travers trois, quatre pages

Les mangas consacrés à *Dragon Quest* constituent une série conséquente. Au pays du Soleil-Levant, remarquez, c'est assez courant...

© Yûji Sanjô/Koji Inada/Yûji Horii/Shueisha

© Shueisha

de délires rigolos (type caricatures) pour enfants, intitulées DG Kids.

ANIMATION

Logique, Dragon Quest le manga a eu sa série TV d'animation, que l'on a pu découvrir dans le Club Dorothée sous le titre Fly. D'excellente tenue, cet anime bénéficie de suffisamment de qualités (bonne animation, scénario excitant et dessins excellents) pour s'imposer chez les jeunes télespectateurs français. Espérons qu'AB Productions consentira à le réinscrire dans ses programmes !

ART-BOOKS ET AUTRES

Il existe plusieurs art-books dédiés à Dragon Quest. Ils présentent des illustrations (crayonnés et planches couleur) réalisées pour les jeux, ou divers aspects du « phénomène Dragon Quest ». Nous vous recommandons particulièrement celui de Kamui Fujiwara, paru en 1994, que vous devriez pouvoir trouver en import sans trop de problèmes.

Enfin, pas la peine d'être une flèche pour deviner qu'il existe aussi une kyrielle de gris-gris en tout genre (shitajikis, calendriers...). Attention, comme d'hab, ils risquent d'être vendus très chers en France. Bonne quête !

Inoshiro

© Kamui Fujiwara/Enix

Reyda autopsie les mangas

Le succès des Dragon Quest a engendré deux mangas assez différents, basés sur la trame des jeux. Ils mettent en scène l'Empereur Démon qui se réincarne tous les mille ans, et le jeune brave descendant de Roto, apte à combattre les hordes de monstres qui menacent la paix.

Le premier de ces mangas, *Dai no Daibôken* (les aventures de Dai), connu de tous sous le nom de *Fly*, a été créé à la demande des fans par un assistant de Toriyama. Le récit est plutôt amusant et les aventures de ses personnages attachants le destinent aux plus jeunes. Il a donné naissance à une série télé, plus toute jeune mais attrayante. Un manga que nous vous recommandons donc.

Le second, *Roto no monsho* (L'emblème de Roto), est peu répandu en France. Les dessins sont plus détaillés, l'histoire évolue de façon très « jeu de rôle » et les persos changent de classe au fur et à mesure de leurs découvertes et expériences. De plus, certains héros disparaissent l'espace d'un volume pour accomplir des quêtes personnelles... Inutile de vous dire que l'ambiance, notamment lors des combats, vous colle littéralement aux pages du manga ! Voilà une série que tout fan de RPG devrait posséder dans sa collection.

Dai no Daibôken de Riku Sanjô, Kôji Inada et Yuji Horri, éditions Shueisha.
Roto no Monsho de Kamui Fujiwara, éditions GanCan Comics.

© Kamui Fujiwara/Enix

Concours 3615 Player One

pour Jouer : *jeux

En avant-première, gagnez

Zoop™

sur Saturn et PlayStation ! *

* Sortie le 19 février 1996
La date de sortie et les formats peuvent être modifiés

Les Lots

5 jeux Zoop sur PlayStation
5 jeux Zoop sur Saturn
5 jeux Zoop sur Super Nintendo
5 jeux Zoop sur Megadrive
10 jeux Zoop sur Game Boy
10 T-shirts Zoop
10 porte-clés Zoop

Zoop™ Zoop™ Zoop™

DEVELOPED BY Hookstone Ltd.

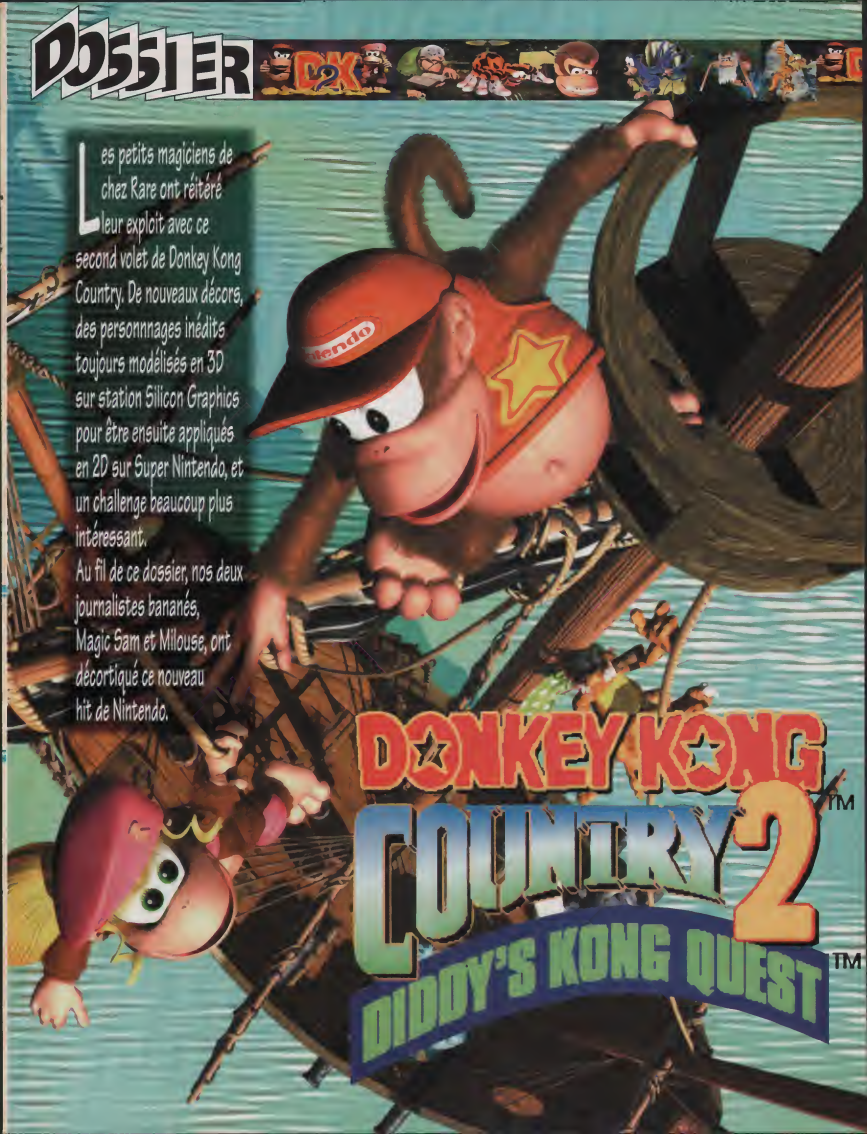
VIACOM NEWMEDIA™

Viacom Newmedia est distribué par CIC 1 bis rue du Cerf Ormes, BP 13 75142 Velizy Cedex Fax 01 40 54 16 04

© 1995 Viacom Newmedia Inc. Tous droits réservés.
Concept original © 1995 Hookstone Ltd. Patent Pending.

DOSSIER

Les petits magiciens de chez Rare ont réitéré leur exploit avec ce second volet de Donkey Kong Country. De nouveaux décors, des personnages inédits toujours modélisés en 3D sur station Silicon Graphics pour être ensuite appliqués en 2D sur Super Nintendo, et un challenge beaucoup plus intéressant.
Au fil de ce dossier, nos deux journalistes bananés, Magic Sam et Milouse, ont décortiqué ce nouveau hit de Nintendo.



Super Nintendo

DONKEY KONG COUNTRY 2

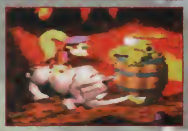
Ben tiens, Nintendo n'allait pas se gêner pour le sortir celui-là ! Laisser l'un des jeux les plus vendus de la Super Nintendo sans suite, cela aurait été surprenant de la part d'un « recycleur » hors pair.

Ce matin, rien n'allait vraiment. Entre deux bananes englouties, je déplaçais chaque objet, tâtais sous les meubles, et scrutais le plafond à la recherche DU tonneau caché. Je ne m'étais pas remis de ma journée d'hier, une de plus à jouer à DKC 2. Un jour entier à passer chaque niveau au peigne fin pour trouver les quelques pièces crocos qui me manquaient pour avoir accès à la seconde fin du jeu. Car DKC 2 se joue en deux étapes, dont une première, classique, où l'on s'évertue à finir tant bien que mal. Ce n'est ni court ni facile, mais tellement jouable et classe que l'on en vient à bout en six ou sept heures.

Dans ce bonus stage télé, il faut répondre à des questions relatives au jeu pour emporter « un masaaagnifique lot de vies ».

UNE OBSESSION : TROUVER LES PIÈCES CROCOS !

Maintenant, un peu de calcul : sachant qu'il y a six mondes et qu'il y a un pont dans chacun d'eux, excepté dans le premier niveau, que le passage



LES CINQ Z'AMIS

Tout au long du jeu, on chevauche à plusieurs reprises cinq potes animaux : Rambi le rhinocéros et Enguarde l'Espadon, déjà connus, ainsi que Squawks le perroquet, Squitter l'araignée, et Rattly le serpent.

sur chaque pont coûte quinze pièces crocos, combien de ces pièces doit-on récupérer ? Soixante-quinze ! La difficulté, c'est de les trouver car elles sont cachées, et parfois très (trop ?) bien. Et là se situe la seconde étape du jeu, la chasse aux pièces !
Parallèlement à cet allongement de la durée de vie, DKC 2 apporte quelques changements tout en conservant un niveau technique remarquable. Pour ceux qui auraient « oublié » de lire

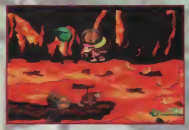
De nombreux tonneaux bonus, ou lieux secrets, ne sont accessibles qu'en jetant l'un des deux héros.

les précédents numéros de PO, sachez qu'on dirige maintenant la mignonne Dixie au lieu de Donkey, en alternance avec Diddy. Celle-ci a la capacité de planer, et peut jeter son compagnon en l'air, afin d'accéder à des endroits cachés. L'autre nouveauté vient de l'utilisation de pièces de monnaie, disséminées dans les niveaux. Il vous en coûtera deux pour sauvegarder, voyager de monde en monde et obtenir des renseigne-

Les avis de Lole, Leflou et l'inévitable Mc Yas

LOLE : « Inconditionnels du genre, vous n'allez pas être déçus ! Tout comme dans DKC premier du nom, les graphismes sont à tomber raide, l'animation est fabuleuse et les persos toujours aussi craquants. Quelques innovations ont été apportées sur le contenu, histoire de vous tenir en haleine de longues heures durant. »
LEFLOU : « Quelle heureuse surprise ! Je pensais que DKC 2 serait du même acabit que le premier : magnifique mais un peu creux... Hé bien, je me suis trompé. Il est toujours aussi beau (peut-être même un chouïa plus varié), et je l'ai trouvé plus fun que le premier. Bref, c'est un bon produit, très propre sur lui, et aussi beau qu'un jeu de plate-forme 32 bits. »
MC YAS : « Youpi ! Le nouveau Donkey est arrivé. Il m'a suffit de quelques petites parties pour constater que ce soft est très beau, drôle et innovant. Améliorant les défauts de son prédécesseur, Diddy's Kong fait partie de ces jeux que l'on se doit de posséder. »

Ce galion devrait vous être familier pour y avoir battu, je l'espère, le boss final de DKC 1.



CHASSE AU TRÉSOR

Il existe plusieurs moyens pour récupérer des vies : récolter cent bananes, attraper un ballon de vie (!), réunir les quatre lettres K.O.N.G d'un niveau...

ments, parfois bien utiles. Du côté des animaux que l'on chevauche à l'occasion, on retrouve le rhino et l'espadon, et on fait la connaissance d'une araignée, d'un serpent et d'un perroquet. Il arrive même que l'on se transforme directement en l'une des ces bestioles.

UNE RÉALISATION SUPERBE, BREF, SANS SURPRISE...

Si vous avez joué à DKC, vous ne serez pas dépaysé par la beauté des graphismes de DKC 2. Toujours aussi sublimes, mais avec de nouveaux thèmes (galion, volcan, fête foraine...), et des effets spéciaux à tomber par terre (brume, lumière, pluie, vent, miel...). La bande-son, sublime, est quant à elle un savoureux cocktail

LES CRAIGNOS

Si les affreux crocos que sont les kremlings restent vos ennemis héréditaires, vous trouverez d'autres monstres susceptibles de vous faire mordre la poussière. La plupart ne résistent pas à un saut sur la tête, mais certains, comme les guêpes, vous tueront au moindre contact, à moins d'engager la « conversation » à dos de Rambi, beaucoup plus persuasif et efficace lorsqu'il s'agit d'entreprendre la traversée d'un coin un peu trop fréquenté.

L' avis de Chris

CHRIS : « Une nouvelle fois les gens de chez Rare frappent fort. Côté réalisation, c'est clair, il n'y a pas grand-chose à dire. Et en ce qui concerne l'intérêt, à en croire Magic Sam et Milouse, bavant devant l'écran de leur télé, les choses se sont encore améliorées. DKC 2 semble donc tenir de l'incontestable hit, et même si, quelque part, ça m'énerve un peu (je n'aime pas être « obligé » d'aimer quelque chose), je fais quand même comme tout le monde : je craque pour ce second épisode. »

Dernière minute !

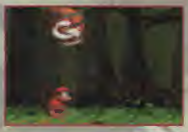
Sam nous a dégotté un cheat mode assez étrange. Lorsque vous débutez une nouvelle partie, faites défiler l'écran d'options. Appuyez cinq fois sur la croix de direction, vers le bas. Apparaîtront un « sound test » puis un « cheat mode». Le premier fonctionne ; en revanche, nous n'avons pas compris l'utilité du cheat ! À vous d'essayer de la découvrir...

Un peu d'humour ne fait jamais de mal, surtout lorsqu'il s'agit d'autodérision.

de morceaux originaux et de musiques de DKC réinstrumentées, agrémenté de sons très appropriés. Bref, côté réalisation, même si DKC 2 ne jouit pas du même effet de surprise que le premier épisode, il en met quand même plein la vue.

Autre sujet intéressant : la jouabilité. Vous me voyiez peut-être déjà venir avec mon speech : « C'est pareil mais c'était déjà super, alors... » En bien non, c'est faux ! Les programmeurs ont amélioré deux petits points. Primo, on ne confond plus jamais le décor de fond et les plates-formes, ce qui vous évitera de vous jeter inconsciemment dans le vide, le visage empreint de béatitude. Secundo, on ne dérape plus au bord de certaines plates-formes, ce qui vous évitera de tomber dans le vide, le visage empreint de rage. De là à dire que la jouabilité s'avère parfaite, il n'y a qu'un pas que je franchis allègrement... en me prenant une gamelle ! Bien fait pour moi, je n'avais ou à pas oublier de vous parler de ce niveau où l'on dirige un serpent et où... la jouabilité est pourrie ! Un problème bien trop ponctuel toutefois pour modifier mon jugement : finalement la jouabilité est quand même excellente. Et, puis tiens, pendant que j'y suis, pour tout vous dire DKC 2 est merveilleux !

Milouse



LES TONNEAUX CANONS

Ils sont plus nombreux que dans le premier volet : il y a ceux qui vous éjectent direct, ceux qu'il faut tourner, voire déplacer, ceux qui sauvegardent à mi-niveau, ceux qui sont réservés à l'un des deux héros, etc.

Super Nintendo
DONKEY KONG COUNTRY 2

éditeur	NINTENDO
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1 A 2 EN ALTERNANCE
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	A B C D E F

97%

PLAYER FUN 98%

en résumé

Mieux que Donkey Kong Country : aussi beau, plus varié et encore plus long. Les petits défauts du premier volet ont même été corrigés.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 99%
Comme son prédécesseur, DKC 2 est, de loin, la référence sur Super Nintendo.

ANIMATION 98%
Dessinées puis animées en 3D avant d'être mises en cartouche, les anim' sont béton.

SON 98%
On n'a jamais envie de couper la musique, même après des heures de jeu.

JOUABILITÉ 98%
Ce n'est pas pour rien si ce jeu de plate-forme porte la marque de Nintendo.

GALION DE LA GALÈRE

C'est ici que tout commence. Nos amis se retrouvent sur le galion, là même où dans le premier Donkey Kong Country, il a fallu affronter le boss final. Malheureusement pour vous, K. Rool a eu le temps d'enlever notre bon vieux Donkey...

Panique à bord

Ce niveau très court doit vous permettre de vous rendre compte de la situation, mais surtout de vous familiariser avec toutes les commandes. Vous y rencontrerez Rambi, le rhinocéros, qui vous aidera à tuer les ennemis mais aussi à découvrir des passages secrets avec sa super attaque...

Passerelle de la galère

Ne perdez pas de temps à admirer le coucher du soleil. Donkey Kong attend d'être délivré. Alors dépêchez-vous de quitter ce bateau. Mais attention ! les gros molosses bleus que vous croiserez ne seront peut-être pas très contents si vous leur sautez dessus.

Casier de Lockjaw

Les cales du bateau sont très humides. Voici le premier niveau aquatique dans lequel vous retrouvez, bien sûr, votre vieil ami Enguarde, l'espadon. Matez juste en passant, l'effet de l'eau à sa surface. Sympathique, non ? C'est encore mieux quand ça bouge.

Méli-mélo dans les mâts

Ici, vous devez grimper à toute allure le long des cordages de part et d'autre des mâts, tout en évitant de vulgaires corsaires de bas étage. Pensez néanmoins à choper le boulet pour le placer dans le canon en bas à gauche et ainsi accéder à une salle bonus.

LE BOSS

Nid de Krow

Voici la première rencontre avec Krow, le rapace pirate. Impressionnant par leur taille, ses œufs seront tout de même bien pratiques quand il s'agira de l'exterminer. Vous n'avez pas peur des fantômes, bien sûr ?

Micmac dans la mâture

Le temps s'est gâté. Heureusement, Rattly, le seul reptile sur lequel vous pouvez compter, est là pour vous aider sur la moitié du niveau. Ensuite il va falloir que vous grimpiez sur les cordages tout seul...

CHAUDRON DU CROCODILE

A peine avez-vous débarqué sur l'île que vous devez, dans un premier temps, commencer vos investigations dans ses profondeurs, là où le feu est roi !

Perchoir de Squawk

Squawk, le perroquet, un de vos nombreux amis, va vous aider à parcourir la seconde moitié de ce niveau dans la mine. La première partie s'effectue entre tonneaux et Kremlings.

LE BOSS

Fouenil de Kloever

C'est cette épée, portée par un bras de feu, qui fait office de boss dans ce monde. Un petit coup de boulet dans la tronche ne lui fera pas que du bien. Mais attention, une fois lancée, elle tournoie dans votre direction.

Traversée embrasée

Seul le ballon bleu et un peu d'agilité vous permettent de traverser ce niveau. Pensez tout de même à vous arrêter au-dessus des nuages de vapeur que produit la lave en fusion, en vue de regonfler, le ballon bleu.

Lagon de lave

Ce deuxième épisode aquatique est très stressant. Heusement Clapper, le phoque, vous soutient en crachant dans ce liquide brûlant afin de le refroidir. Mais ça ne dure qu'un très court laps de temps. Aurez-vous le temps de découvrir les passages secrets ?

KIOSQUE DE KLUBBA

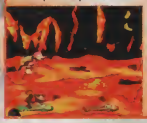
Jungle ensorcelée

Voici donc le premier niveau du monde caché. Dans cette jungle plus riche en mauvaises herbes qu'en jolies fleurs, vous vous amusez à sauter de pneu en pneu, en évitant si possible les abeilles.

Parcours des têtes brûlées

Ce niveau porte mal son nom, puisqu'il n'y a que les têtes de ces infâmes crocodiles qui ne sont pas brûlées.

Mais peu importe, celles-ci vous sont bien utiles ; elles vous servent de tremplins, ou encore de plates-formes.



Complainte de canon

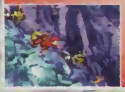
Ce premier passage dans la mine n'est pas le plus hard. Vous devez juste mener Diddy, tant qu'à faire avec Dixie, tout en haut à l'aide des tonneaux.

QUAI KREM

Pas très soigneux nos amis les kremlings ! Sur le quai de débarquement au pied de l'île, vous découvrez un vieux galion échoué, enfoui dans les marécages.

KIOSQUE DE KLUBBA

Bataille de la glace noire



Ce joli niveau nous rappelle étrangement le monde de la montagne dans Donkey Kong Country premier du nom. Ici, nos compères doivent se laisser glisser sur la glace tout en évitant les ennemis. Dur, dur...

Galion de Glimmer

Troisième séquence aquatique. Dixie et Diddy y rencontrent un nouvel ami (un de plus !) : Glimmer, le petit poisson, qui va les éclairer dans ces eaux bien sombres et troubles. Surtout, prenez votre temps pour chercher les passages secrets...

Ascension visqueuse

Comme le nom de ce niveau l'indique, vous devez grimper haut, très haut. Le petit poisson rose ci-dessous qui n'arrête pas de vous mater, c'est Lockjaw, le piranha. Entre nous, je vous déconseille de faire trempette s'il se tient dans les parages. Attention donc !

Chardon ardent

Finalement, vous êtes arrivé au sommet. Tellement haut que vous vous retrouvez coincé. Mais saurez-vous trouver votre chemin en empruntant ces tonneaux ? Allez, cela ne semble pas si difficile. Mais prenez garde tout de même à ne pas vous frotter contre ces mauvaises herbes.

Bayou du baril

Dans cette zone marécageuse, nos deux amis découvrent de nouveaux tonneaux. Une fois à l'intérieur, ils disposeront d'un certain laps de temps pour choisir leur direction et se laisser propulser.

Crapahute des croqueurs

Voilà un niveau qui met, enfin, à rude épreuve votre habileté et, surtout, votre timing. Les héros doivent sans cesse sauter de roseaux en libellules, de libellules en nénuphars, et de nunéphars en krock-heads, ces fameuses têtes de croco qui dépassent de l'eau.

Bataille canaille

C'est en incarnant Rattly, le serpent, que vous pourrez passer ce niveau sur le pont du galion. En effet, les sauts que vous devez effectuer sont d'une amplitude trop importante pour deux petits singes.

LE BOSS

Kombat de Kudgel

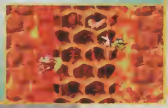
Kudgel est sans doute l'un des frères des Klubba qui gardent l'entrée du pont menant au monde caché. En attendant, vous êtes mal barré, il a une grosse massue, et pas vous ! Essayez toutefois avec le baril de TNT...

KREMLAND DINGO

On ne se prive de rien chez les vilains kremlings ! Voilà qu'ils se sont construits un immense parc d'attractions. En bon touriste que vous êtes, allez y faire un petit tour. Les Roller Coasters sont vraiment déments.

Frelons fromisants

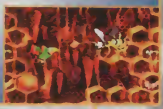
Dans cette ruche, le combat contre les abeilles sera rude. Utilisez donc le miel sur les parois pour pouvoir grimper et ainsi les éviter plus facilement. Mais faites bien attention à ne pas rester collé au sol...



LE BOSS

Roi Zing Sting

Pour qui se prend-elle cette vilaine abeille ? Elle ne croit tout de même pas que sa taille va vous impressionner ? Un petit coup dans son dard, ça va vite la calmer...



Marais marrant

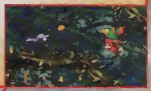
Un dernier petit tour dans les marais avant la fin ne fera de mal à personne. Dans ce niveau, vous êtes très souvent accroché à un objet quelconque : d'une part, pour éviter les vilains pas beaux, et d'autre part, parce que les plates-formes se font très rares.

Rambi chamboule

Durant toute la première partie du niveau, vous devez vous débrouiller seul en sautant de mur en mur et en évitant les abeilles, jusqu'au moment où vous aurez la possibilité de vous transformer en Rambi, le rhinocéros.

Embrouillamini-joli

De retour dans les voûtes célestes, votre ami Squawk, le perroquet, vous aide à éliminer certains de vos ennemis sur une partie du niveau. Ensuite, vous devez sauter de liane en liane avec une grande agilité et moult réflexes.



À bout de souffle

Allez, c'est parti pour un deuxième tour de manège. Dans cette course poursuite, essayez d'aller bien sûr le plus vite possible, mais surtout dépassez les dix adversaires qui vous précèdent. Arriver au bout est jeu d'enfant, mais serez-vous le premier ?

Objectif épouvante

Voici votre première balade sur les montagnes russes. Toute la difficulté de ce niveau réside dans le fait d'activer ou non à temps certains tonneaux, qui ouvriront une porte fermée, placée au milieu des rails...

KIOSQUE DE KLUBBA

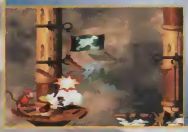
Châtaignes et marrons

DK RAVIN RAVI

C'est le monde des fantômes. Vous apprenez à vous méfier de ce que vous voyez ou croyez voir, et de ce que vous ne voyez pas mais devriez pourtant...

LE BOSS

Krow l'inquiétant



Pour parvenir à battre ce boss, il vous faut grimper dans les voiles d'un bateau tout en essuyant les nombreuses attaques de vautours venant de toutes parts.

Toile des bois

Rapidement, vous trouvez un tonneau vous permettant de vous transformer en araignée. Mais les choses ne sont pas si faciles pour autant. Car tout un tas d'ennemis vous attendent, planqués dans la brume.

Funeste futaie

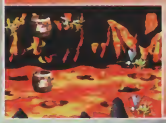
A priori, tout semble normal lorsqu'on débarque dans ce niveau de la forêt. Mais les choses se gâtent lorsqu'on s'aperçoit que les cordes sur lesquelles on doit grimper se volatilisent purement et simplement... de temps à autre seulement.

Antre hantée

Lancé à fond sur des rails, il faut toucher des barils marqués d'une croix verte et éviter les barils rouges qui, respectivement, augmentent et diminuent un compteur de temps. Arrivé à 00, un fantôme lancé à vos trousses vous met la main dessus, et là...

KIOSQUE DE KLUBBA

Fournaise furieuse



Ce level du monde perdu, très « hot » dans ses décors, vous met aux commandes de tonneaux qui ont l'avantage de pouvoir voler où bon vous semble. Mais ils possèdent aussi le défaut de vous recracher après quelques secondes...

Perroquet paniqué

Ce niveau descend, descend... tellement, qu'il est indispensable de s'accrocher à tous les perroquets rencontrés pour slalomer entre les nombreuses guêpes. Mais attention, car ces oiseaux éprouvent de la difficulté à supporter votre poids...

Fatale rafale

Comme le nom du niveau l'indique, celui-ci est particulièrement ventu. Des bourrasques de vent vous balayent comme de vulgaires feuilles mortes.
Alors, surveillez ces dernières ; cela vous permettra de savoir dans quel sens souffle le vent.

CASTEL DE K.ROOL

La dernière ligne droite (ou presque !). Et ça se sent : la difficulté est maximum, et il faut boucler plusieurs niveaux avant d'atteindre la sauvegarde. Une bonne maîtrise de soi limitera les dégats...

KIOSQUE DE KLUBBA

Facéties animalières

Ce level secret est un pot-pourri de toutes les transformations en animaux que vous aurez vues en cours de jeu. Vous enchaînez les courses de bourrin avec Rambi, les harponnages d'Enguarde, les manœuvres de haut vol de Squitter...

Tour toxique

« Ladies and gentlemen : The famous level. » La jouabilité n'y est vraiment pas bonne. On dirige Rattly, le serpent, et il faut grimper (encore !) en bondissant sur quelques guêpes, avant qu'un liquide toxique ne vous rattrape.

Sprint de Screech

Allez, un dernier petit niveau avant le boss final... Les mouvements sont délicats car les ronces abondent. La deuxième partie est une course contre un dénommé Screech, oiseau de malheur.

Salon du maillon

Encore un niveau où il vous faut grimper ! Cette fois, vous utilisez presque exclusivement des cordages. Plusieurs épreuves de vitesse vous attendent.

Caverne de Clapper

Clapper est un phoque. Un phoque bien cool ! Si vous lui sautez dessus, il se met à souffler sur l'eau et la gèle, vous permettant de passer tranquillement. Les plus éminents psychologues kongs se sont penchés sur les questions que soulèvent un tel comportement. En vain.

Bastion broyeur

Dans une tour de pierres, le sol se met à monter inéluctablement. Vous n'avez pas d'autre choix que de suivre le mouvement.
Contrairement à ce que vous pourriez croire, c'est plus la présence de nombreux ennemis que la possibilité de se faire écraser au plafond qui vous posera des problèmes.

Gouffre glacial

La sortie du niveau se trouve tout en haut, et vous démarrez tout en bas. Pas d'échelle, pas de corde, peu de tonneaux : le seul moyen de monter est de se laisser porter par les courants d'airs ascendants. Pas fatiguant, mais difficilement contrôlable, et donc plutôt dangereux.

Abysses artiques

Plongé dans de l'eau glacée, vous vous transformez en Espadon, et pouvez ainsi venir à bout de dangereux piranhas, d'étoiles de mer plutôt véloces, et autres poissons explosifs.

complétez votre collection !

50 février 95
Dossiers : *Player One 50e CES Las Vegas*
Tests : Superstar Soccer, Demon's Crest, Kistar, Theme Park 3DO, Tetris & Dr Mario, Wario Blast, Return Fire...
OTW : Toh Shin Den, Victory Goal...
Plans et Astuces :
Shining Force II

51 mars 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, La 3D expliquée
Tests : Fatal Fury Special, NBA Jam TE, La Légende de Thor, Samurai Shodown MD, BC Racers...
OTW : Rayden, Cyber Sled, Kileak the Blood, Space Griffon...
Plans et Astuces :
Shining Force II

52 avril 95
Dossier : La saga Fatal Fury
Tests : Wario's Wood, Alien Soldier, Yû Yû Hakusho 3DO, Super BC Kid SN...
OTW : Panzer Dragoon, Myst, Chrono Trigger, Front Mission...
Plans et Astuces :
Shining Force II

53 mai 95
Dossier : Spécial Courses auto
Tests : Unirally, Theme Park MD, X-Men 2 MD, Gex 3DO...
OTW : Dragon Ball Z, Tekken, Daytona USA...
Plans et Astuces :
La légende de Thor

54 juin 95
Dossier : Salon E3 de Los Angeles
Tests : Fatal Fury 3, Mario's Picross, Astérix et Obélix GB, Animaniacs GB...
OTW : Astal, Jumping Flash, Gunner's Heaven, Virtual Hydlide...
Plans et Astuces :
La légende de Thor

55 juillet/août 95
Dossiers : La fin de DB Z, Judge Dredd, Saturn
Tests : Illusion of Time, Looney Tunes Basketball, Obélix SN, Batman & Robin MD, Slam'n Jam 95...
OTW : Kayman, Gran Chaser, Parodius Saturn, Earthbound...
Plans et Astuces :
La légende de Thor

56 septembre 95
Dossiers : Mangas et jeux vidéo, Earthworm Jim 2
Tests : Light Crusader, Prehistoric Man, Donkey Kong Land, Castlevania Vampire Kiss, Batman Forever...
OTW : Arc the Lad, Ace Combat, Riglord Saga, VF Remix, DBZ PlayStation...
Plans et Astuces :
Virtua Fighter

57 octobre 95
Dossier : PlayStation.
Tests : Destruction Derby, Wipe Out, Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Deadalus, Killer Instinct, Comix Zone MD, Kayman PSX et Saturn, The King of Fighter 95 Neo Geo, Space Hulk, Doom SN, Micro Machines SG...
OTW : Zero Divide, Magic Knights, Kay-Earth, Yoshi's Island, Rolcrest...
Plans et Astuces :
Light Crusader.

58 novembre 95
Dossiers : Mortal Kombat 3, 1995 Deluxe, Tekken.
Tests : Jim 2 MD, Myst Saturn, Tintin SN, Extreme Games PSX, Raiders Project PSX, Fifa 96 MD...
OTW : Secret of Mana 2, WingArms Saturn, Hermie Hopperhead PSX, Dragon Ball Z Super Famicom et GB...
Plans et Astuces :
Light Crusader.

59 décembre 95
Dossiers : Doom, Yoshi's Island.
Tests : Clockwork Knight 2, Phantasy Star IV MD, Zoop, Worms PSX Saturn, Viewpoint PSX, PGA Tour 96, Virtua Cop, Super Bomberman 3...
OTW : Secret of Evermore, Simcity 2000, F1 Live Informations...
Supplément gratuit :
ULTRA 64, les premiers jeux.

60 janvier 95
Dossiers : Virtua Fighter 2, Ultra 64, Sega Rally.
Tests : Firestorm Thunderhawk 2, Mystaria, Samurai Shodown 3, X-Com Enemy Unknown, Galactic Attack, Sky Sky Trooper, Urban Strike...
OTW : Ridge Racer Revolution, Toh Shin Den 3, Dragon Ball Z, X-Men, A N' Evolution, Tactics Ogre, X Japan Virtual Shock DOL...
Plans/Astuces : Light Crusader.

Hors-série
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon : interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Kayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bil* - Anciens numéros PO - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne)

☐ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour le hors-série).**
Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition.

| | | |

Dans Manga y'a des bulles

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE ...

4 MANGAS INÉDITS EN FRANÇAIS :

THE GHOST IN THE SHELL, 3X3 EYES...

MANGA PLAYER LE MAG DE TOUS LES FANS DE MANGAS !

...GUNSMITH CATS ET YOU'RE UNDER ARREST !

TOUS LES MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND HABITUEL.

TOUTE L'ACTUALITÉ ET DES REPORTAGES RÉALISÉS POUR VOUS !

NE RATEZ PAS LE N° 5 !

HÉ RALLY ! T'OUBLIES LA NOUVELLE SÉRIE CAPTAIN KID !

156 pages de Mangas originaux en version française

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

3DO

Schockwave 2 108
Foes of Ali 110

Saturn

X-Men 66
F1 Live Information 82
Sim City 2000 100
Wing Arms 102
Victory Boxing 104

PlayStation

NBA in the Zone
Total NBA 96
Assault Rigs 08
FIFA Soccer 96 90
Krazy Yvan
Road Rash 94
Hi-Octane 96
Agile Warrior 9
Zero Divide 06
Mickeymania

LES TESTS DÉCODÉS

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

X-MEN

Les X-Men débarquent en force et nous font profiter de leurs super pouvoirs dans un jeu explosif et haut en couleur. Fans de Serval, vous pouvez aiguisez vos griffes...

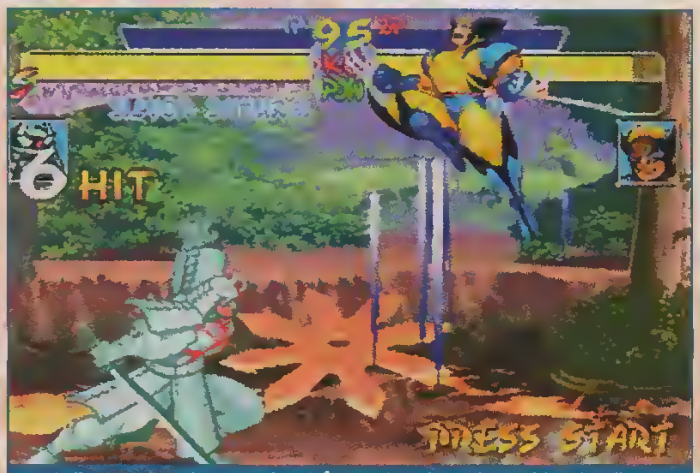
Alors que nous vous en parlions dans le précédent numéro de Player — rubrique Over the World —, voici X-Men qui, déjà, débarque en France. Une nouvelle plutôt réjouissante lorsqu'on connaît la qualité du produit. Adapté de la borne d'arcade du même nom, X-Men vous propose de jouer avec l'un des héros (Serval, Cyclope, Psylocke, Colossus, Tornade ou Iceberg), ou bien d'exprimer vos talents en sélectionnant un super vilain (Silver Samuraï, Omega Red, Spiral ou bien Sentinelle). Le Fléau et Magneto font également partie de la bande, mais au titre de boss de fin. La trame « manichéo-ludique » très recherchée du jeu étant posée, passons en toute quiétude à la suite.

THREE, TWO, ONE... OPTIONS !

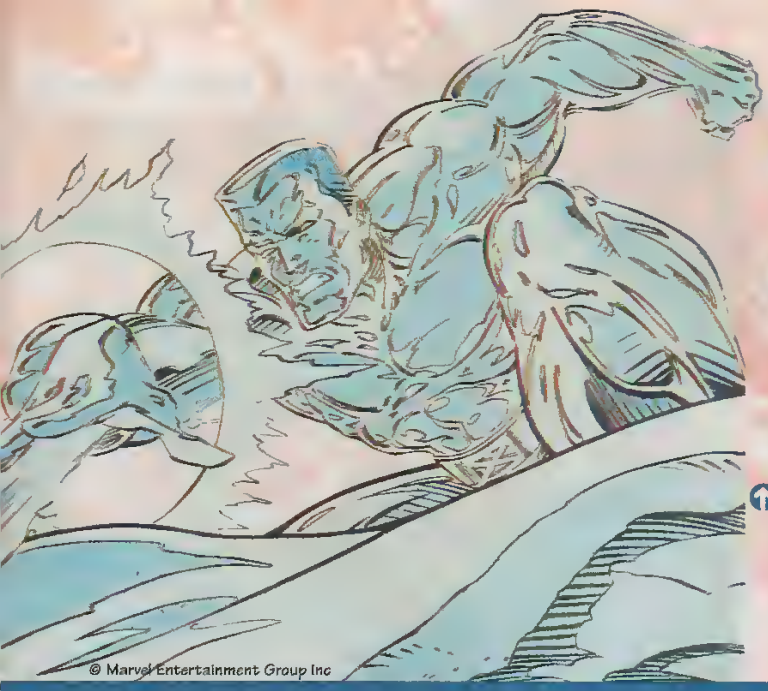
Comme tout jeu de combat digne de ce nom, X-Men renferme tout un tas de réglages et de menus différents qui vous permettent de configurer le jeu à votre convenance. En ce qui concerne les options pures, le niveau de difficulté, la vitesse de déroulement des combats et la garde (auto ou manuelle) sont modifiables. Bon

MOJO WORLD

Le stage très particulier de Mojo est composé de plusieurs niveaux. Explication : vous vous trouvez dans un premier décor et, en frappant le sol (la projection d'un adversaire contre celui-ci se révèle efficace), vous finissez par le faire céder. Vous chutez alors durant quelques secondes, et atterrissez finalement sur une autre aire de combat. Le stage présenté ici est le dernier des quatre du Mojo World.



Belle esquive de Serval qui évite ainsi le redoutable shuriken du Samuraï. La contre-attaque est imminente.



Malgré les apparences, c'est Spiral qui aligne ici un 19 hit combo. La sorcière est redoutable.

Les deux russes du jeu, Omega Red et Colossus, ne se font pas de cadeau malgré leurs origines communes.

appuyant rapidement sur tous les boutons — une tactique ô combien méprisable lorsqu'elle apporte, bien injustement, la victoire. Et puis, on finit par se rendre compte qu'il existe des parades sur les projections, qu l'on peut invoquer de nombreux pou voirs, que les enchaînements réali sables sont nombreux et souven inédits... Bref, si un débutant peu

SAMURAI SHRINE

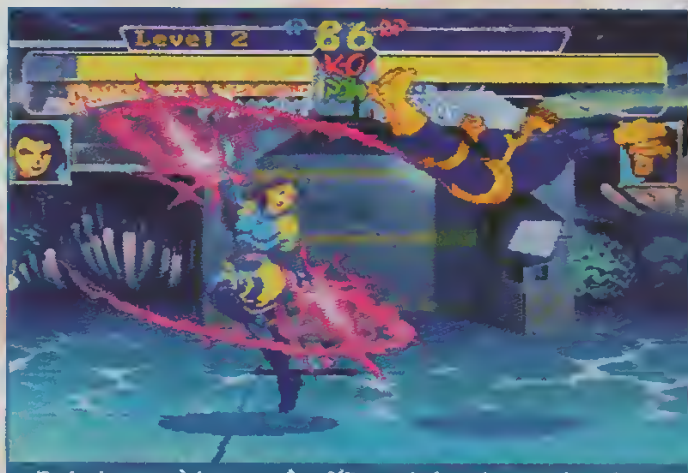
Silver Samurai vous attend devant un temple assez louche, à la brunante. L'idole, au centre, semble celle de toutes les vicissitudes, et les serviteurs ninjas, debouts derrière, supportent leur maître lorsqu'il est en difficulté (on les voit se mettre à prier lorsqu'il prend des coups). Un stage à l'ambiance très particulière, donc, mais qui ne doit en aucun cas vous impressionner. Concentrez-vous !

esprit ! Côté menus, les classiques modes Versus ou Arcade sont présents ainsi que deux autres, plus originaux : le Survival mode (vous vous battez contre tous les persos avec une seule barre d'énergie), et le Group Battle mode (chaque joueur constitue sa propre équipe avec plusieurs persos). Bref, voilà de quoi satisfaire les plus pointilleux d'entre vous.

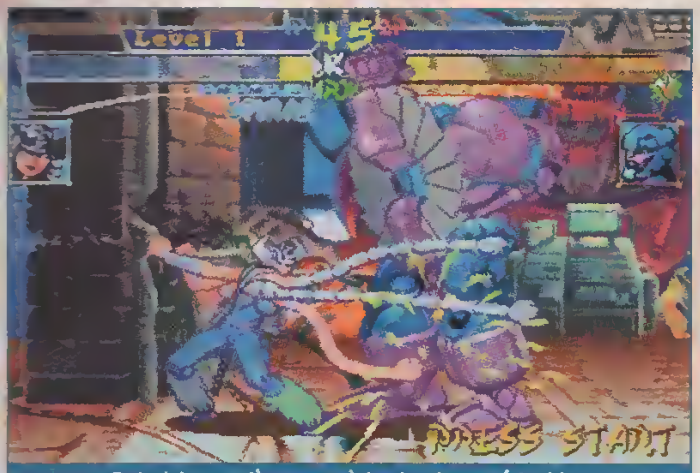
Voici deux adversaires farouches. Quand Serval voit Omega, son sang ne fait qu'un tour (et vice-versa).

UNE MERVEILLE DE TECHNIQUE

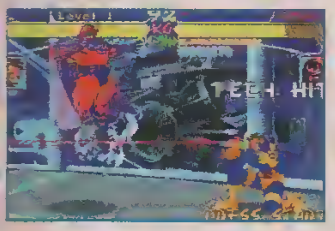
Sous des apparences trompeuses de jeu bourrin, X-Men cache des trésors de subtilité. Oh ! évidemment, on ne les découvre pas tout de suite, et les premières parties se résument souvent à des échanges de coups anarchiques, donnés simplement en

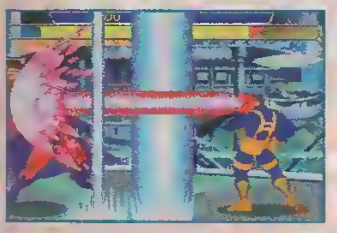


Psylocke possède une grâce féline qui s'exprime par la palette de ses différents mouvements. Une vraie diva !



Spiral, la sorcière, possède cinq bras véritables et un biomécanique. Une véritable pieuvre...



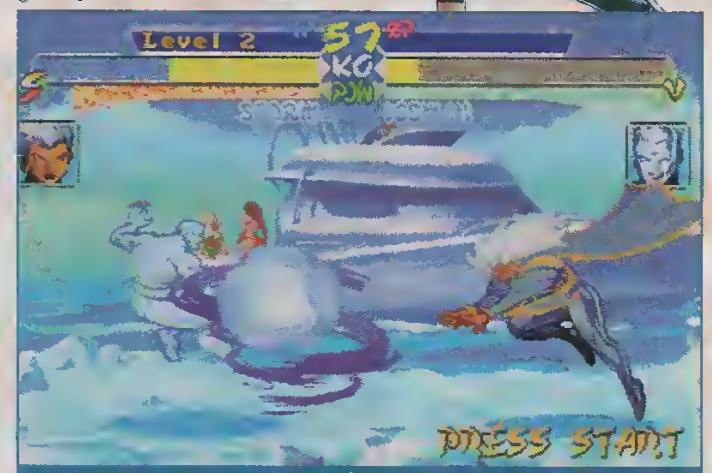


prendre son pied en jouant n'importe comment, il en est de même pour le gars un peu plus pro désireux d'atteindre un bon niveau technique. Et ça, c'est cool !

En plus de l'inévitable barre d'énergie grâce à laquelle vous surveillez l'état de santé de votre personnage, une petite sœur, la barre Level, lui tient compagnie. Elle augmente au fur et à mesure des combats. Remplie au tiers, elle vous permet d'utiliser un premier super pouvoir. Au deux tiers, un autre sort est disponible, et enfin, au maximum, vous disposez d'une puissance d'attaque phénoménale. La bonne utilisation de cette barre apporte un petit côté tactique au jeu qui n'est pas déplaisant.

Lorsque vous subissez une projection, vous pouvez la contrer en effectuant une des deux manipulations suivantes : avant + poing moyen, ou bas + petit, moyen et grand poings en même temps. Vous vous dégagez alors de l'étreinte de votre adversaire et remportez des points techniques. Autre truc : lorsque vous êtes à terre, vous pouvez vous relever en roulade avant ou arrière. Pour cela, dirigez-vous dans la direction souhaitée et appuyez sur les trois boutons de coups de poings simultanément. Enfin, vous pouvez effectuer des bonds incroyables en tapant rapidement bas/haut (et si vous faites encore haut, vous réalisez un double saut). Utile pour changer d'atmosphère ! Bref, voilà bien la preuve que X-Men regorge de petits trucs très sympa, susceptibles de rendre les combats hautement intéressants.

© Marvel Entertainment Group Inc



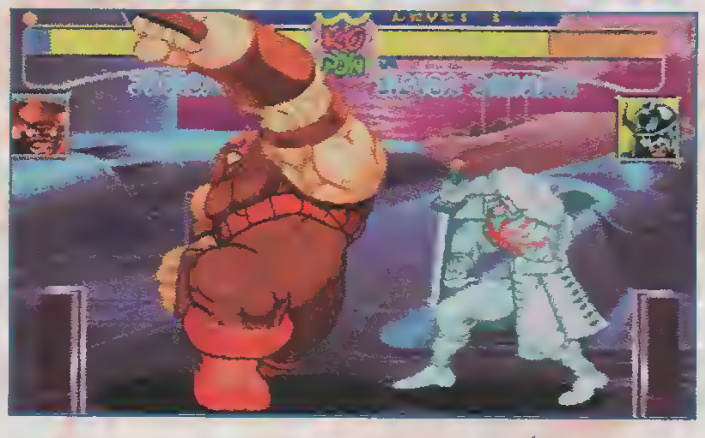
Iceberg contre Tornado, la déesse africaine face à l'homme de glace. Une dualité parfaite.

Psylocke prend une mauvaise posture au moment où Tornado déclenche son plus puissant attaque.

LES MÉCHANTS DE SERVICE

Les deux affreux qui vous attendent à la fin de l'Arcade mode ne sont autres que le Fléau, énorme brute quasi indestructible, et Magneto, maître du magnétisme, encore plus redoutable. Armez-vous de patience pour vous en défaire. Un conseil : Psylocke semble être le personnage le plus efficace contre ces vilains.

X-MEN



X-Men ravira tous les fans du comic par sa fidélité exemplaire aux héros de Marvel et à leur univers.

UNE FIDÉLITÉ ABSOLUE

Les personnages évoluent dans des décors qui leur sont associés (Tornade dans les airs, Silver Samuraï dans un site « orientalisé », etc.), et leur palette de coups ou de pouvoirs spéciaux leur conviennent parfaitement. Démarche féline de Serval, maîtrise incomparable du pouvoir de la glace chez Iceberg... Ils semblent sortis des pages de leur BD.

Alors que les doigts des possesseurs de Saturn sont encore meurtris par les heures passées à jouer à Virtua Fighter 2, X-Men arrive à point nommé pour éviter que ces derniers ne s'engourdissent. Jouable, convivial, plaisant... Il rallierа les amateurs du genre tout en attirant un public séduit par le charisme de ces sup' héros.

Chris

Sous le regard du professeur Xavier, les chefs des deux groupes X-Men se livrent un combat farouche.

éditeur	CAPCOM
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

En résumé

Rapide, jouable, fidèle à la borne d'arcade et au comic, X-Men semble posséder toutes les qualités. Un titre incontournable, surtout pour les fans.

JOUEZ AVEC GOUKI ET LE FLÉAU !

Surprise ! Il existe un code pour jouer avec Gouki (également appelé Akuma), le boss caché de Super SF II Turbo. Attention, la manipulation à effectuer change selon votre position : Player 1 ou Player 2.
Player 1 : sur l'écran de sélection des personnages, positionnez-vous sur Spiral (une seconde), puis passez sur Silver Samuraï, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclope, Wolferine, Omega et Silver Samuraï. Arrêtez-vous une seconde sur ce dernier perso, et appuyez sur grand poing, petit pied et grand pied en même temps.
Player 2 : Tornade (une seconde) puis Cyclope, Colossus, Iceman, Sentinelle, Omega Red, Serval, Psylocke, Silver Samuraï et enfin Spiral (une seconde). Appuyez sur les mêmes boutons que pour le Player 1.
Pour jouer avec Le Fléau : une fois Gouki en votre possession, effectuez un match en mode Versus. Gagnez-le, laissez votre adversaire sélectionner le Continue et, sur l'écran de sélection persos, faites deux fois diagonale haut/gauche.

GRAPHISME 93%
Les décors auraient pu être quelquefois plus fouillés. Persos très réussis.

ANIMATION 92%
Animation très fluide mais mouvements des persos parfois un peu hachés.

SON 93%
Musiques d'ambiance efficaces, sons réussis et voix digits excellentes.

JOUABILITE 96%
Les coups sortent sans problèmes. Les hit combo s'enchaînent à l'envi.

NBA IN THE ZONE

Ce jeu, développé sous licence NBA, vient tenter sa chance sur un créneau plus qu'encombré sur 16 bits mais presque vierge sur 32 bits. Déroulez le tapis rouge, NBA In The Zone le mérite.

Le menu de présentation décrit la composition des équipes. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.

Deux simulations de basket licenciées NBA sont commercialisées presque simultanément sur PlayStation. Jouant la carte de la complémentarité, ces deux jeux vous sont présentés en détail afin que vous puissiez vous faire une idée concrète des arguments avancés par chacun. Le premier, NBA In The Zone, est développé par Konami, éditeur auquel le sport semble bien réussir (rappelez-vous, ISS Deluxe...). Mais en 1996, comment aborder le développement d'un jeu de basket sans qu'il soit une pâle copie d'un des nombreux hits qui honorent déjà le thème ? Le choix de l'éditeur a consisté à axer son jeu sur une réalisation en 3D polygonale, rendue possible par les capacités de la PlayStation. Il faut quand même rappeler que jusqu'à présent, aucune simulation sportive utilisant ce principe ne tenait la route. NBA In The Zone est la première exception, qui annonce certainement l'arrivée d'une nouvelle tendance sur 32 bits : des jeux de sport en 3D, jouables et intéressants. Une première !

L'entre-deux de mise en jeu s'accompagne d'un travelling arrière. L'effet est saisissant.

LA PLAYSTATION REDORE SON BLASON

NBA In The Zone se caractérise par un certain penchant pour l'arcade. Ne vous attendez pas à une simulation prenant en compte des facteurs techniques tels le retour en zone ou le goal tending, le soft privilégie le rythme et le spectacle tout en restant dans les « normes » du réalisme. La prise en main est étonnamment rapide et il ne faut guère plus de quelques minutes pour maîtriser le jeu à l'instinct. Du point de vue de sa jouabilité, seuls quelques petits problèmes de sélection du joueur que l'on cherche à contrôler sont à déplorer. Ce fait est encore plus marquant au

Un bouton vous permet de faire des dribbles qui présentent l'avantage d'embrouiller un adversaire humain.

Pour effectuer un lancer franc, il suffit de tirer lorsque le viseur rouge s'aligne avec le panier.

cours des phases défensives, mais avec un peu de pratique, cette gêne décroît au fur et à mesure que les dunks se mettent à pleuvoir !
Le jeu contre la console est plutôt facile et on atteint assez rapidement les limites du soft. En fait, c'est à plusieurs que NBA In The Zone prend sa véritable dimension — encore faut-il avoir l'adaptateur multijoueurs et les paddles nécessaires ! Mais au-delà de l'aspect matériel, ce sont huit joueurs qui peuvent être réunis, soit deux équipes de basket... à deux joueurs près !
Développer un jeu sous licence offre l'avantage de pouvoir utiliser les joueurs, les équipes et les logos des équipes officielles qui constituent la NBA. In The Zone est basé sur la saison actuelle, à savoir que parmi les teams présents, on retrouve les modestes canadiens de Toronto et Vancouver récemment promus dans le championnat américain. Du côté de la compétition, pas de surprise, les

Les paniers sont accompagnés d'une option remontrant au ralenti la concrétisation de l'action.

Chaque joueur disposant de caractéristiques personnelles, ne faites pas tirer n'importe lequel à trois pointe !

Les avis de Pedro et Mc Yas

PEDRO : « C'est exactement le genre de simulation de basket que je déteste. Non que les programmeurs de konami se soient plantés, mais le style même du jeu me débecte. Grand fan de basket, je recherche dans une simu un côté réaliste, qui est absent de cette version. Et même si j'apprécie (un peu) les jeux délirants à la NBA Jam, on ne retrouve pas cette folie dans In The Zone. Bref, pour moi, ce jeu n'est ni réaliste, ni délirant. Il a le cul entre deux chaises quoi ! Et c'est la pire position pour jouer au basket. »
MC YAS : « Mouais, en tout cas, on ne peut pas dire que NBA In The Zone arrive au bon moment. Son concurrent Total NBA le devance à tous points de vue. Plutôt arcade, In The Zone est sympa à jouer une heure ou deux mais sans plus; néanmoins, il pourra plaire aux fans d'arcade purs et durs (quel bourrin ce Wolfen !). Une dernière petite chose, je ne suis pas d'accord avec la note attribué à ce jeu, un chouïa trop élevée à mon goût. »

La conquête des ballons au rebond est essentiel si vous espérez vaincre votre adversaire.

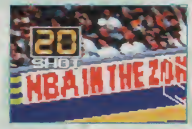
LA MAGIE DU MAGNÉTOSCOPE

Voici quelques uns des dunks les plus impressionnants. Malheureusement, aussi belles que soient ces images, elles ne permettent pas d'apprécier à sa juste valeur la qualité de l'animation.

Les joueurs peuvent effectuer de fulgurantes accélérations pour laisser la défense sur place.

Les avis convergents de Chon et Elwood

CHON : « Konami joue la carte du basket arcade avec ce soft qui entend rivaliser avec Total NBA 96, de Sony. Graphiquement moins fin que son concurrent, NBA In The Zone est également plus simple à prendre en main : on réalise rapidement et simplement des actions très spectaculaires (notamment grâce à la touche qui permet de tourner sur soi-même pour embrouiller la défense adverse).
Mais le basket de Konami reste encore un peu trop linéaire et simpliste pour que je le préfère à Total NBA 96. »
ELWOOD : « NBA In The Zone offre une brochette de possibilités techniques et esthétiques assez rares. À des années-lumière de ce que l'on a pu voir sur 16 bits, ce jeu bien pensé va vous décoller la rétine. En revanche, si vous ne jurez que par les simulations de basket réalistes, passez votre chemin et allez plutôt voir du côté de Total NBA, toujours sur PlayStation (testé dans ces pages). Moi, j'hésite encore ; entre les deux, mon cœur balance... »



LES VUES

Konami a pensé son jeu en s'appliquant sur l'essentiel et en ignorant complètement le superflu. En effet, alors que la plupart des jeux offrent des dizaines de vue, dont seules deux (voire trois au maximum) s'avèrent jouables, l'éditeur a travaillé sur trois angles de vue différents, tous aussi jouables les uns que les autres. À vous de choisir celle qui vous convient : latérale, en diagonal ou dans l'axe du terrain.

play-offs sont à l'affiche. L'aspect spectaculaire est renforcé par la diversité des dunks que l'on peut effectuer, mais surtout par la qualité graphique, complétée par une animation au réalisme sans faille. L'animation a été réalisée en motion capture : on a filmé des joueurs recouverts de capteurs afin de décomposer leurs mouvements au millimètre, pour les modéliser sur ordinateur. Le son

La notion de jeu à domicile ou à l'extérieur : le logo de l'équipe qui reçoit occupe le centre du terrain.

n'est pas en reste avec des musiques variant de la techno à un thème beaucoup plus jazzy, sur lesquelles déborde allègrement l'ambiance du public. Il ne fait aucun doute que c'est la convivialité qui retient l'attention et que ce jeu mérite à lui seul l'achat de l'adaptateur et des paddles supplémentaires. Bref, NBA In The Zone est le premier jeu sportif pour lequel la 3D polygonale n'est pas un handicap.

Magic Wolfen,
dans la neuzo.

PlayStation
NBA IN THE ZONE

éditeur: KONAMI
genre: BASKET ARCADE
joueur(s): 1 A 8
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: ASSEZ FACILE
durée de vie: EXCELLENTE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 90%

92%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

en résumé

Ce jeu de basket, basé sur un esprit très arcade, est le premier soft de sport à s'imposer parmi les nombreuses réalisations en 3D polygonale, sur PlayStation.

GRAPHISME 88%
Les joueurs sont en 3D polygonale avec textures à la clé.

ANIMATION 92%
À base de motion capture, elle est réaliste quoiqu'un peu lente.

SON 90%
Les musiques en fond sonore sont assez classieuses.

JOUABILITÉ 88%
Bien qu'assistée, elle est un point fort. Un bémol pour la sélection des joueurs.

VOUS AVEZ ENFIN VOTRE SALON !

PLANETE MANGA

TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS, JEUX VIDEO, DESSINS ANIMES...

PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE FILMS, DESSINS ANIMES...

MINITEL 3615 JAPANIME
TEL : 36 68 61 01
Toutes les infos / Tous les concours
Et gagnez des entrées

NRJ

MCM LA CHAINE MUSICALE

VSD

TransFac

Dragon's Games

KATSUNI

KAZE ANIMATION

VIDEO

PRODUCTIONS

ENTREE 35 FRS. OUVERT DE 10H A 20H
NOCTURNES VENDREDI 9 ET SAMEDI 10 JUSQU'A 22H

VENTE DE BILLETS : SUR PLACE ET FNAC, VIRGIN MEGASTORE, DIFINTEL...

Organisé par I.C.S.

METRO : Station Porte de Champerret, ligne N°3 (Pont de Levallois - Gallieni)
BUS : Station Porte de Champerret, ligne 62, 63, 163, 164, 165, PC.
RER : Station Péreire, ligne C - PARKING : Porte de Champerret et accès direct par le périphérique.

DU 7 AU 11 FEVRIER 1996

ESPACE CHAMPERRET

PORTE DE CHAMPERRET PARIS 17°

DRAGON QUEST
VI
© Enix Corporation
Le Magazine N°1 des Consoles
Player One

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

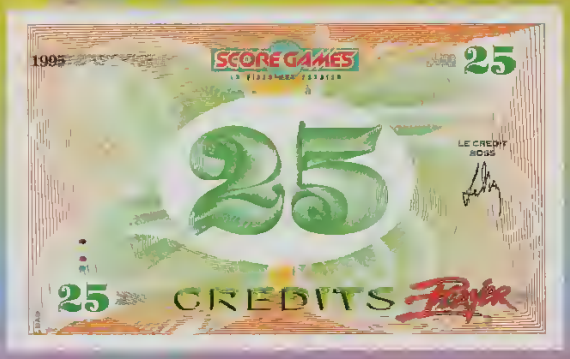
Règlement : **Article 1.** Les Credits Player sont fabriqués par Média Systeme Edition et diffuses dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes completes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de telephone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du present reglement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

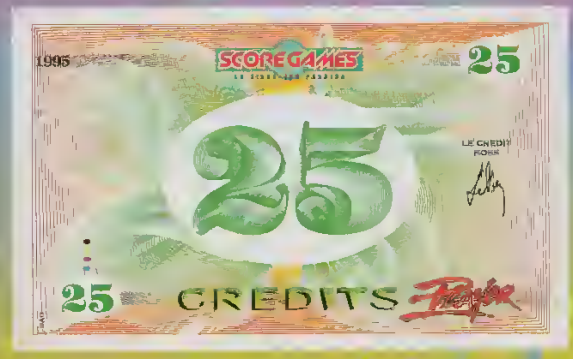
1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT BOSS
50
50 CREDITS Player

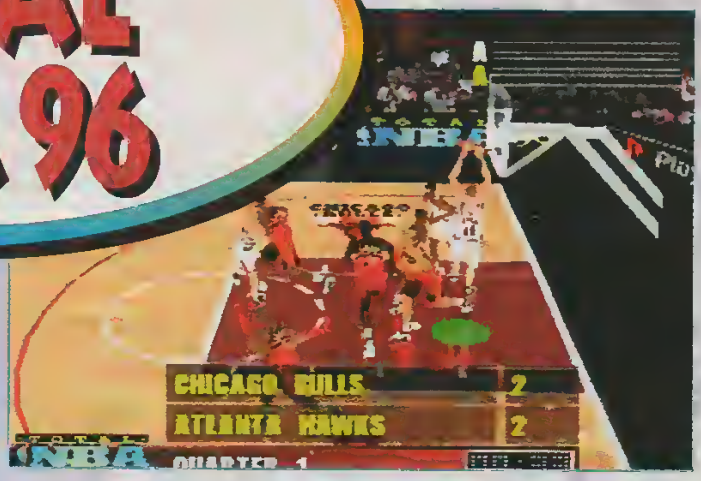

1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

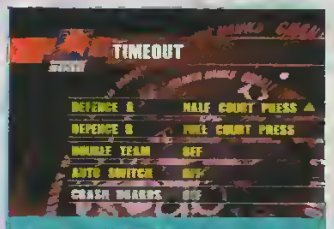
TOTAL NBA 96



Après l'arcade des pages précédentes*, place maintenant à la simulation avec Total NBA 96, une pure merveille de basket ! Sortez les Ray Ban, ce jeu est brillant !

* Allez voir le test de NBA In The Zone, page 70.

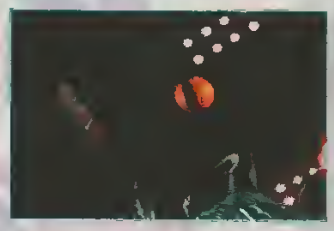
Etonnante stratégie que celle de Sony : un concurrent sort un bon jeu de basket arcade sur la PlayStation, et c'est précisément ce moment que la firme choisit pour lancer son propre titre. Bien que le produit en question soit plutôt une simulation, la concurrence s'avère inévitable, surtout au regard des futurs clients n'ayant pas de préférence entre la simulation et l'arcade. Passé ce détail purement commercial, Total NBA 96 se révèle être un spécimen très riche. Tout d'abord en ce qui concerne les options.

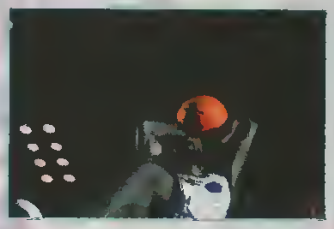


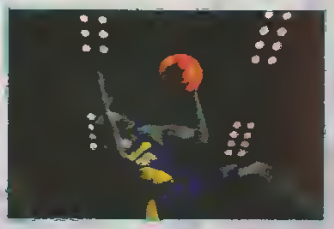
Les possibilités de changement de tactique lors des temps morts sont relativement riches et variées.

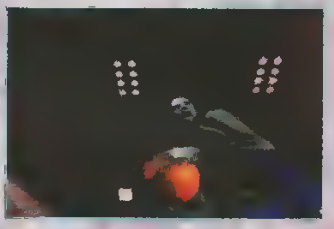
LE CHOIX DES DUNKS

Vous avez le choix entre cinq modes de jeu différents. Vous pouvez disputer un match en Exhibition, opposant deux des vingt-neuf équipes proposées, participer à la NBA Season, jouer les Playoffs 95 d'après la saison réelle, ou encore tenter la Sony



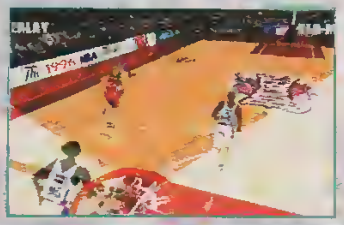






MOVIE

Voici quelques extraits d'une séquence d'intro de toute beauté. On peut y apprécier quelques joueurs attaquant et dunkant sauvagement. Le tout, bien sûr, en images de synthèse qui en jettent un max.



League, sorte de mini-tournoi. Le cinquième mode est très intéressant puisqu'il s'agit des Playoffs 96, issus cette fois de votre propre saison NBA... quand vous l'aurez disputée bien sûr ! En approfondissant, on trouve le choix entre la simu et l'arcade, le niveau de difficulté (easy, medium ou hard), la durée des quart-temps, l'activation du Replay lors des dunks victorieux, du speaker, etc. En cours de partie, vous pouvez demander un temps mort en appuyant sur Select. Et là, parmi les huit options disponibles, libre à vous de modifier les stratégies adoptées en attaque ou en défense, ou encore d'exécuter des remplacements. Pour finir, entre chaque quart-temps, vous avez droit aux inévitables statistiques, avec entre autres, les différents pourcentages de réussite à 2 ou 3 points, les steals, les blocks, et le temps de possession du ballon.

Bien qu'il soit desavé, Johnson tente sa chance à trois points, et prend de vitesse le défuneur adverse qui tente de le contrer.

Les avis, au rebond, de Pedro et Elwood

PEDRO : « "Watch out Baby, here I come !" Quelle claque, quel panache ! Total NBA 96 est la meilleure simulation de basket, toutes consoles confondues. Bien sûr, tout le monde vous parlera de son animation et de ses graphismes somptueux. Mais moi, ce que je retiens c'est la qualité du jeu que l'on peut développer : stratégies d'attaque et de défense, blocks, contres, etc. De plus, le style de chaque joueur est bien respecté. Les différentes options assurent une profondeur de jeu impressionnante. C'est le soft qu'il faut à tout véritable amateur de basket. »

ELWOOD : « Une bien belle bête que ce Total NBA ! Tout en courbes harmonieuses, en couleurs chatoyantes et en animation fluide. Cette simulation, non contente d'être belle, offre en plus une multitude de possibilités de jeu. À l'opposé de son concurrent NBA In The Zone, Total NBA en met plein la vue et s'impose comme un must sur PlayStation. À goûter sans modération... »

Une faute défensive entraîne des lancers-france. Deux curseurs (horizontal et vertical) vous indiquent quand tirer.

DES TEAMS CAMÉLÉONS

Les caractéristiques de votre équipe ne sont pas les mêmes suivant l'adversaire que vous rencontrez.

Comme vous pouvez le constater, les graphismes sont d'excellente qualité. Les joueurs, réalisés en 3D mappée, sont plus petite que dans NBA In The Zone, mais également plus fins et détaillés, échappant ainsi à un aspect trop « cubique ».

DES GRAPHISMES IMPRESSIONNANTS

Le décor est lui aussi superbe, avec les reflets des spots et des joueurs sur le parquet, et ceux des panneaux publicitaires. En revanche, il vous sera impossible en regardant les captures d'écran, d'apprécier à sa juste valeur la qualité de l'animation. Fluide à souhait, elle confère au soft un réalisme indispensable à toute simulation digne de ce nom. Et c'est un

LES ANGLES DE VUE

Dans Total NBA 96, vous avez le choix entre six vues différentes. Si la première semble être la plus jouable, toutes cependant mettent en valeur la finesse des graphismes et la fluidité de l'animation. Pour sa part, le Replay offre plusieurs vues pendant la partie ayant pour effet d'égayer le jeu et de donner lieu à de belles actions — avec, par exemple, le dunker en gros plan, vu de derrière le panier. Classieux !

Les avis de MC Yas et Wolfen

MC YAS : « Depuis le temps que je l'attendais ! Enfin, il est là ! Le jeu vous accueille avec cinq petites secondes d'intro, mais quelles secondes ! Rien à voir avec le CD démo vendu avec la console. Le soft a été retouché, amélioré (il faut y jouer pour le croire !), alliant le réalisme et le spectacle qui font tout le charme des matchs NBA. Ainsi, je le préfère à NBA In The Zone (sumoté, à mon avis) pour ses graphismes, sa technique mais aussi pour les jolies "gonzesses" que vous remarquerez sans doute entre chaque quart-temps. »

WOLFEN : « Aïe ! Sale histoire que cette sortie simultanée de deux jeux de basket. Total NBA me séduit par son aspect simulation très réaliste et le rendu des textures du terrain. D'un autre côté, la prise en main s'avère quelque peu complexe. Et bien que je sois un puriste, cette fois c'est l'aspect arcade de NBA In The Zone qui me fait craquer. Le basket spectaculaire qu'on peut y développer n'est certainement pas étranger à ce coup de cœur. »

Amusant : la photo de Wesley Person, le centre des Phoenix Suns, a disparu ! Pourtant, le joueur est bien présent sur le terrain.

plaisir de se jouer de la défense, puis de mater l'action sous un autre angle une fois le dunk concrétisé (voir encadré « Les angles de vue »).

L'ARBITRE VEILLE

Grâce à deux Multitap Sony, vous disputerez, à l'instar de NBA In The Zone, des parties auxquelles huit joueurs pourront prendre part. Si vous décidez de défier l'ordinateur seul, armez-vous de patience. En effet, en mode Hard, il n'est pas rare de le voir vous infliger des 3 points à répétition. Mais cela reste dans les limites du raisonnable ; chaque caractéristique des joueurs étant respectée. Ainsi, n'espérez pas voir Dennis Rotman des Chicago Bulls, expert en rebonds, tirer avec succès au-delà de la raquette. Une bonne connaissance des joueurs de la NBA n'est donc pas un luxe pour bien choisir son team. Ensuite, pour vous rappeler que c'est bien à une simulation que vous avez à faire, l'arbitre est vigilant. Surtout en ce qui concerne les fautes défensives et offensives. Il est donc inutile de tenter le passage en force, mais fortement conseillé de construire vos actions. Bref, vous l'aurez compris, Total NBA 96 est LA meilleure simulation de basket disponible actuellement. Indispensable aux véritables amateurs de ce sport pour géants.

Chon

CHANGEMENTS

Avant le match, vous passez en revue vos joueurs, avec leurs diverses caractéristiques techniques. Vous pouvez ainsi les remplacer par d'autres en appuyant vers le bas, pour vous constituer de la sorte une équipe sur mesure.

PlayStation

TOTAL NBA 96

éditeur: SONY
genre: SIMU. BASKET
joueur(s): 1 A 8
sauvegarde: OUI
continue: INFINI
difficulté: PROGRESSIVE
durée de vie: TRES LONGUE
prix: A B C D E F

95%

PLAYER FUN 97%

en résumé

Pour l'heure, Total NBA 96 est incontestablement la simulation ultime. Graphismes, animation, stratégie, qualité de jeu... du tout bon !

GRAPHISME 96%
Très fin et bien détaillé. Les reflets sur le parquet par exemple sont de toute beauté.

ANIMATION 94%
Elle est à la hauteur du reste. Rapide et fluide.

SON 89%
L'absence de musique pendant les matchs accentue le réalisme. Bruitages corrects.

JOUABILITÉ 95%
La prise en main nécessite quelques parties d'entraînement. Ensuite, c'est le pied !

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

N°1 DE L'OCCASION SUR PARIS ... MOINS CHER QUE TOUT

PLAYSTATION

CONSOLE 2099 F

NEUF

JOYPAD COMMANDER 149 F
MEMORY CARD 199 F
CABLE RGB 199 F
MULTITAP 4 JOUEURS 299 F
VIEW POINT 369 F
ROAD RASH 369 F
PRIMAL RAGE 369 F

OCCASIONS

JUPITER STRIKE 369 F
WING COMMANDER 3 369 F
POWER SERVE 369 F
JOHN MADDEN FOOT 96 369 F
AGILE WARRIOR 369 F

CONSOLE PSX FR SEULE 1790 F
RIDGE RACER 199 F
TOKSHINDEN 199 F
WIPE OUT 249 F
RAPID LOADED 249 F
KILEAK THE BLOOD 249 F
STRIKER 249 F
RAYMAN 299 F
STREET THE MOVIES 299 F
JUMPING FLASH 299 F

WORMS 299 F
AIR COMBAT 299 F
DISC WORLD 299 F
LEMMINGS 3D 299 F
CYBER SLEED 299 F
TOTAL ECLIPSE 299 F
NBA JAM T.E 299 F
X-COM 299 F
RAIDEN PROJECT 299 F
DESTRUCTION DERBY 299 F
TEKKEN 299 F
GOAL STORM 299 F
FIFA SOCCER 96 299 F
NOVA STORM 299 F
THEME PARK 299 F
DOOM 299 F
LOADED 299 F
THUNDER HAWK 2 299 F
MORTAL KOMBAT 3 299 F

SATURN

CONSOLE + DAYTONA 2290 F

NEUF

JOYPAD EXPLORER 129 F
ADAPTATEUR JEUX US/JAP 149 F
SEGA RALLY 369 F
FIFA SOCCER 96 369 F
VIRTUA FIGHTERS 2 369 F
X-MEN JAP 479 F

OCCASIONS

VIRTUAL FIGHTER 149 F
CLOCK WORK KNIGHT 149 F
DAYTONA USA 149 F
VIRTUA FIGHTER REMIX 199 F
STREET FIGHTER THE MOVIES 199 F
VICTORY GOAL 199 F
PANZER DRAGON 249 F
ROBOTICA 249 F
SHINOBI X 249 F
HI OCTANE 249 F
BUGS 249 F
CLOCK WORK NIGHT 2 249 F
RAYMAN 299 F
NHL HOCKEY 299 F
THEME PARK 299 F
PEBBLE BEACH GOLF 299 F
THUNDER HAWK 2 299 F

VENTE EN GROS SUR LES JEUX D'OCCASION ET NEUFS FRANCHISE

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

TEL : (1) 44 07 04 61

FAX : (1) 43 29 42 15

SUPER NINTENDO

CONSOLE 379 F

JOYPAD SUPER NINTENDO 69 F
STARWING 69 F
STREET FIGHTER II 69 F
BLAZING SKIES 99 F
HOME ALONE 99 F
DINO DINI SOCCER 99 F
KICK OFF 99 F
PILOT WING 99 F
FIRST SAMURAI 99 F
SUPER TENNIS 69 F
FIGHTING SPIRIT 99 F
SUPER SOCCER 99 F
POPULOUS 99 F
GHOULS 'N GHOSTS 99 F
SUPER ALESTE 99 F
SPINDIZZY 99 F
SUPER R-TYPE 99 F
MORTAL KOMBAT 99 F
ALIEN 3 99 F
SYNDICATE 99 F
BATMAN RETURNS 99 F
TINY TOON 99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO 99 F
F ZERO 99 F
EQUINOX 149 F
INDIANA JONES 149 F
TECMO NBA BASKETBALL 149 F
MAGICAL QUEST 149 F

RISE OF THE ROBOTS 149 F
DRAGON 149 F
ADDAMS FAMILLY 149 F
NBA JAM 149 F
ACTRAISER 2 149 F
FLASHBACK 149 F
DAFFY DUCK 149 F
MR NUTZ 149 F
SUPER BOMBERMAN 199 F
SKYBLAZER 199 F
UTOPIA 199 F
MICKEY MANIA 199 F
SAILORMOON 199 F
NBA JAM T.E 199 F
SUPERMAN 199 F
HULK 199 F
SPARKSTER 199 F
WARLOCK 199 F
STREET RACER 199 F
STUNT RACE 199 F
ERIC CANTONA 199 F
SUPER METROID 199 F
LES SCHTROUMPFS 199 F
MYSTIC QUEST 199 F
ZELDA 199 F
DONKEY KONG COUNTRY 199 F
SUPER MARIO KART 199 F
FIFA SOCCER 249 F

NHL HOCKEY 96 249 F
DRAGON BALL Z 249 F
LOST VIKING 249 F
WOLFENSTEIN 3D 249 F
THE FIREMEN 249 F
MORTAL KOMBAT 2 249 F
TURN & BURN 249 F
LEMMINGS 2 249 F
SUPER R-TYPE 3 249 F
ROCK & ROLL RACING 249 F
KICK OFF 3 199 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE 249 F
RETURN OF THE JEDI 249 F
DEMONS CREST 299 F
CANNON FODDER 299 F
EART WORM JIM 299 F
LIVRE DE LA JUNGLE 299 F
ROI LION 299 F
SUPER CARD NIGEL MANSELL 299 F
V-BALL 299 F
VAL D' ISERE CHAMPION 199 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F
SUPER STAR SOCCER 299 F
MORTAL KOMBAT SHODOWN 349 F
ADDAMS FAMILLY VALUES 349 F
SECRET OF MANA 349 F
TIME OF ILLUSION 349 F
BATMAN & ROBIN 349 F

MEGADRIVE

CONSOLE 249 F

JOYPAD MEGADRIVE 49 F
CABLE PERITEL MD 99 F
TRANSFORMATEUR 99 F
SONIC 49 F
STREET OF RAGE 49 F
STRIDER 69 F
ALIEN STORM 69 F
JURASSIC PARK 69 F
FIFA SOCCER 99 F
KID CAMELEON 99 F
BULLS VS BLAZERS 99 F
AQUATIC GAMES 99 F
WRESTLE MANIA 99 F
MORTAL KOMBAT 99 F
ULTIMATE SOCCER 99 F
TONI 99 F
STREET FIGHTER II 99 F
QUACKSHOT 99 F
GHOUL'S N GHOSTS 99 F
ETERNAL CHAMPIONS 99 F
ALIEN 3 149 F
THUNDER FORCE II 149 F
COOL SPOT 149 F
SONIC 2 149 F

SUNSET RIDERS 149 F
DESERT STRIKE 149 F
NBA JAM 149 F
ANOTHER WORLD 149 F
STREET OF RAGE II 149 F
TURTLES FIGHTERS T.N.M.T 149 F
NBA SHODOWN 149 F
MEGA SWIV 199 F
FERRARI GRAND PRIX 199 F
THUNDER FORCE IV 199 F
WINTER OLYMPIC 199 F
MICKEY MANIA 199 F
FLASH BACK 199 F
ACME ALL STARS 199 F
MR NUTZ - 199 F
ALADDIN 199 F
LEMMINGS II 199 F
KICK OFF 3 199 F
BUBSY II 199 F
FIFA SOCCER 95 199 F
SONIC & KNUCKLES 199 F
PITFALL 199 F
F1 199 F
NBA JAM T.E 199 F
GUNSTAR HEROES 249 F

DRAGON'S FURY 199 F
LES SCHTROUMPFS 199 F
MEGA TURICAN 199 F
ROAD RASH II 199 F
MORTAL KOMBAT II 199 F
LANDSTALKER 249 F
JOHN MADDEN 95 249 F
NHL 95 249 F
POWER DRIVE 249 F
STARGATE 249 F
NBA LIVE 95 249 F
JUNGLE STRIKE 249 F
EARTH WORM JIM 249 F
ROI LION 249 F
ASTERIX LE POUVOIR 299 F
JUDGE DREED 299 F
SOLEIL 299 F
URBAN STRIKE 299 F
SONIC 3 299 F
SUPER STREET FIGHTER 299 F
STREET RACER 299 F
BATMAN & ROBIN 299 F
STREET FIGHTER II 299 F
LA LEGENDE DE THOR 299 F
VIRTUA RACING 299 F

3DO

1290 F

MAD DOG MAC CREE 99 F
QUARANTINE 99 F
SHOCK WAVE 99 F
BURNING SOLDIER 99 F

WING COMMANDER 99 F
SEWER SHARK 99 F
DRAGON'S REVENGE 99 F
MICROCOSM 99 F

WAY OF WARRIOR 99 F
ALONE IN THE DARK 99 F
HELL 149 F
IMMERCENARY 149 F
JURASSIC PARK 149 F
STARBLADE 149 F
REBEL ASSAULT 149 F
MONSTER MANOR 149 F

NOVA STORM 149 F
JOHN MADDEN 149 F
SUPREME WARRIOR 149 F
NIGHT TRAP 149 F
TOTAL ECLIPSE 149 F
OFF ROAD INTERCEP 149 F
THEME PARK 199 F
SALYER 199 F

FIFA SOCCER 199 F
HORDE 199 F
SUP STREET FIGHTER 249 F
SAMOURAI SHODOWN 249 F
ROAD RASH 249 F
NEED FOR SPEED 299 F
RETURN FIRE 299 F
WING COMMANDER 3 299 F

NEO GEO Cartouche

629 F

SIDE KICKS 3 899 F
SAM SHODOWN 2 499 F
WIND JAMMERS 499 F
W. HEROES 2 JET 499 F
SIDE KICKS 2 499 F
LAST RESORT 499 F
VIEW-POINT 449 F
ROBO ARMY 349 F
SPIN MASTER 399 F
SOCCER BRAWL 399 F
FOOT FRENZY 349 F
EIGHTMAN 349 F
SENGOKU 3 549 F
SIDE KICKS 349 F
TRASH RALLY 299 F

F. FURY SPECIAL 299 F
MOTOCROSS 2 299 F
PUZZLED 299 F
3 COUNT BOUT 299 F
SAM. SHODOWN 249 F
ANDRO DUCROS 199 F
WORLD HEROES 2 195 F
BASE BALL STAR 199 F
T. PLAYER GOLF 199 F
NINJA COMBAT 195 F
MAGICIAN LORD 195 F
RIDING HERO 199 F
FATAL FURY 2 199 F
LEAGUEBOWLING 195 F
WORLD HEROES 199 F

JOYSTICK NEO G 249 F
MEMORY CARD 129 F
GENDOKU 199 F
BURNING FIGHT 199 F
SUPER SPY 199 F
NAM 75 199 F
BASE BALL 2020 199 F
ART OF FIGHTING 199 F
FATAL FURY 149 F
KING MONSTERS 149 F

JAGUAR

349 F

JOYPAD 149 F
CRES. GALAXY 149 F
DRAGON 149 F
RAIDEN 149 F
CHECKERED FLAG 149 F
DINO DUDES 199 F
KATSUMI NINJA 199 F

WOLFENSTEIN 199 F
CLUB DRIVE 199 F
IRON SOLDIER 199 F
SENSIBLE SOCCER 249 F
VAL D'ISERE 249 F
AL VS PREDATOR 299 F
CANNON FODDER 299 F

HOOVER STRIKE 299 F
SYNDICATE 299 F
THEME PARK 299 F
RAYMAN 299 F
BURN OUT 299 F

NEO GEO CD

1590 F

JOYPAD NEO GEO 149 F
ART OF FIGHTING 149 F
SAM SHODOWN 149 F
KING FIGHTER 94 149 F
ART OF FIGHTING 2 199 F
TOP HUNTER 199 F
FAT FURY SPECIA 199 F

BASEBALL STAR 2 199 F
SIDE KICKS 2 199 F
ALPHA MISSION 2 199 F
FATAL FURY 3 199 F
STREET HOOP 249 F
MUTATION NATION 249 F
SAM SHODOWN 2 249 F

VIEWPOINT 249 F
WORD HEROES 2 249 F
SAVAGE REIGN 299 F
A D KOMBAT 299 F
KARNOV'S REVENGE 299 F
NINJA COMMANDO 299 F
KING FIGHTER 95 349 F

GAME BOY

CONSOLE + 1 JEU 179 F

CASTLEVANIA 69 F
POP UP 69 F
STAR WARS 69 F
DUCK TALES 69 F
GARGOYLES 69 F
DOUBLE DRAGON 69 F
GREMLINS 2 69 F

MARIO LAND 69 F
BATMAN 69 F
CHOPLIFTER 2 69 F
BATTLE TOADS 99 F
ASTERIX 99 F
BUBBLE GHOST 99 F
PRINCE OF PERSIA 99 F

TALES SPIN 99 F
F1 RACE 99 F
MARIO LAND 2 129 F
MORTAL 2 129 F
STAR GATE 149 F
ZELDA 149 F

GAME GEAR

CONSOLE + 1 JEU 299 F

AX BATTLE 69 F
SHINOBI 2 69 F
DRAGON CRYSTAL 69 F
CHUCK ROCK 69 F
TERMINATOR 69 F
DONALD DUCK 69 F
SERIAL ASSAULT 69 F
PENGO 69 F

NINJA GAIDEN 69 F
SONIC 2 99 F
ROBOCOP VS TERM 99 F
GLOBAL GLADIATOR 99 F
CHUCK ROCK 2 99 F
LEMMINGS 99 F
SOLITAIRE POKER 99 F
PRINCE OF PERSIA 99 F

TAZ MANIA 99 F
KLAX 99 F
CASTLE OF ILLUSION 99 F
MONACO GP 2 99 F
LION KING 149 F
STAR GATE 149 F

NEC - NEC CD

349 F

JOYPAD NEC 39 F
POWER ELEVEN 99 F
TOY SHOP BOYS 99 F
VIGILANTE 99 F
BOMBER MAN 129 F
STREET FIGHTER 2 149 F
FORMA SOCCER 149 F

FINAL BLASTER 149 F
ADVENTURE ISLAND 149 F
PC KID 2 149 F
BOMBER MAN 93 199 F
FATAL FURY 2 ACD 99 F
CONSOLE DUO-R 1290 F
NEC PC GT

VALIS 2 CD 149 F
BRANDISH CD 199 F
LORD THUNDER CD 199 F
FAR EAST EDENCD 249 F
STRIDER ACD 249 F
AD STALKER ACD 249 F
ALLEM D' AUTRES !!!!

STOCK GAMES

Avec 10 000 JEUX de toutes sortes ... avec PLEIN de NOUVEAUTES en OCCAZ ... STOCK un nom à RETENIR !!!

NOUVEAU MAGASIN
15, rue des Ecoles - 75005 PARIS
(Mutualité - Cardinal Lemoine)
☎ : (1) 46 33 07 83
OUVERT 13H00-20H

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 10h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
(M Cardinal Lemoine)
☎ : (1) 44 07 04 61

MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
(M Raspail ou Vavin)
☎ : (1) 43 35 32 10

BOULOGNE
116, rue du Vieux Pont de Sèvres
92100 BOULOGNE
(M Marcel Sembat)
☎ : (1) 46 21 19 82

GARE DU NORD
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
(M Poissonnière ou Gare du Nord)
☎ : (1) 44 83 02 49

LA DEFENSE
71 av du Fr Wilson
92800 PUTEAUX
(M HÉR La défense)
☎ : (1) 49 06 96 04

OUVERTURE

BON DE COMMANDE à renvoyer à
3, rue d'Arras - 75005 PARIS
Tél : (1) 44 07 04 61

STOCK GAMES

REGLEMENT
- Carte bleue ❑
N° carte bleue
date d'expiration
- Mandat lettre ❑
- Contre remboursement ❑
- Chèque ❑
Signature →

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tél : .....

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F). Rajouter 40 F pour contre remboursement

RC PARIS B 338838248

PLAYSTATION 0296

F1 LIVE INFORMATION

Saturn

Tandis que les écuries travaillent d'arrache-pied aux dernières innovations technologiques, la F1 sur console reprend ses droits avant le début de la saison, grâce à une somptueuse simulation.

En ce moment, il faut bien constater que Sega s'arrache les tripes pour développer des simulations sportives d'une qualité irréprochable. Cet effort devient encore plus évident si l'on considère tout ce qui touche au sport automobile (Sega Rally restant le meilleur exemple qui soit) ! On peut quand même s'étonner de ne voir arriver que maintenant un jeu de F1 sur les consoles de la nouvelle génération. Mais ne dit-on pas qu'il n'est jamais trop tard pour bien faire ?

Les pneus s'usent plus ou moins vite selon qu'ils sont durs ou tendres. Attention à la tenue de route !

LA F1 DÉVELOPPÉE FAÇON SEGA

Une séquence cinématique, mettant en scène quelques tours de roues de Jean Alesi (champion du monde 96 ?), introduit F1 Live Information. Le soft se base sur les données de la saison 95, année marquée par le second couronnement de Schumacher.

Quatre voitures issues des top team

LES BOLIDES ET LEURS PILOTES

INSTANTANÉS

Certaines images de cette sélection ont pour but de vous montrer quelques uns des duels mémorables qui ont rythmé les courses pendant le test. Les autres vous permettront d'apprécier le soin apporté au réalisme des décors. Si vous êtes un amateurs de F1, le circuit caractéristique de Monaco vous fera carrément tomber par terre tant l'impression de s'y trouver est frappante.

sont proposées : Ferrari, Benetton, Williams et Mac Laren, avec au volant les premiers pilotes mondiaux : Jean Alesi, Michael Schumacher, Damon Hill et Mika Hakkinen. À la surprise générale, on constate que la cinquième écurie représentée n'est autre que Tyrell. Son pilote étant le japonais Ukyo Katayama, on comprend mieux le pourquoi d'une telle aberration. Concrètement, le jeu propose trois circuits officiels et un quatrième qui, à l'instar de Ridge Racer, propose trois variantes de tracés, ce qui nous fait en tout six circuits. Visuellement, ce jeu est un petit bijou. Les voitures sont réalisées à base de polygones sur lesquels ont été ajoutés de superbes textures. Le rendu est tel que, même en course, on parvient à lire distinctement le nom des sponsors et à reconnaître les casques des pilotes ! Quant aux décors, pas de surprise : c'est de la désormais classique 3D mappée.

Le chronomètre est d'une très grande précision. Tout se joue au millième de seconde près.

LES CIRCUITS

F1 Live vous propose six circuits : le tracé rapide d'Hockenheim, celui alliant longues lignes droites et virages rapides caractérisant Suzuka, et Monaco et sa mythique course en ville. Le soft offre en plus un circuit décliné en trois tracés, à la difficulté variable.

Votre véhicule est qualifié d'office en vingt-quatrième position, aux côtés des Forti et Pacific : quelle honte !

FAITES LE POINT

Alors, sensation de vitesse en vue intérieure ou anticipation des dépassements grâce à l'angle panoramique en extérieure ?

C'est bien joli tout ça, mais qu'en est-il de la jouabilité ? Sur ce point, pas de mauvaise surprise, elle s'avère nickel chrome ! Que ce soit avec une boîte de vitesses manuelle ou automatique, en vue extérieure ou intérieure, le plaisir de la conduite reste optimal.

SIX CIRCUITS ? C'EST UN PEU COURT !

Si la réalisation technique est irréprochable, on ne peut pas en dire autant de la conception des menus. Premier gros reproche : avec six circuits dont trois officiels, il n'y a pas de quoi s'offrir ne serait-ce qu'un mini-championnat. Si vous optez pour le mode Grand prix, le scénario

Les avis de trois testeurs pilotes

CHON : « Force est de constater que ce jeu procure bien des sensations au niveau de la conduite ! Maîtriser les dérapages est jouissif et permet même de faire la course "Sega novice" sans s'arrêter au stand. Hélas, le nombre de circuits est décevant. À quand une simulation de F1 en 3D mappée proposant les seize circuits officiels ? »
MILOUSE : « F1 Live Information et moi, ça a été le coup de foudre ! Ce jeu m'a fait patienter jusqu'à Sega Rally, c'est dire ! Et même si ce dernier est sorti, il garde une place particulière dans mon cœur. Si vous aimez la F1, il n'y a aucune hésitation à avoir. »
ELWOOD : « Diantre, qu'il est bon, une pure merveille que ce F1 Live Information sur Saturn ! Beau, exaltant, tripant, speed, il risque de vous scotcher à vos paddles durant de longs moments. Seul regret, le nombre limité de circuits et le manque de réalisme des accidents (on s'en sort toujours indemne). »

Les grand prix sont commentés en anglais et une petite fenêtre montre les événements de la course. Hélas, elle ralentit trop le jeu.

restera immanquablement le même : vous êtes qualifié en vingt-quatrième position et disposez de huit tours (pas un de plus) pour accomplir la remontée du siècle. Tout se déroule à peu près bien jusqu'à la fin du troisième tour. À ce moment, les stands se transforment en aire de péage sur l'A6, un week-end du quinze août. En marquant un arrêt un tour plus tard, vous prendrez la tête à coup sûr pour ne plus la lâcher. Pour les concurrents marquant un second arrêt à l'issue du sixième tour, gagner le Grand prix n'est plus qu'une formalité. Cet exemple est valable pour tous les circuits, même en mode Hard.
En fait, le véritable intérêt du jeu consiste à « chasser le record ». Grâce à un chronomètre précis au millième près, le joueur acharné pourra s'offrir de longues séances de Time attack. Les chronos au tour sont divisés en trois temps intermédiaires afin de voir sur quelle portion de circuit vous devez porter vos efforts.
Malgré sa relative facilité pour un habitué des simulations de course, F1 Live Information dispose de nombre d'arguments, principalement d'ordre esthétique. Et cela lui permet de s'attirer les faveurs du public.

Wolfen,
ferrariste reconverti à la cause Benetton.

LES RÉGLAGES

Quatre paramètres vous permettent de régler votre voiture en influant sur la tenue de route et la vitesse de pointe : les ailerons avant et arrière, la qualité des gommes, et enfin la quantité d'essence embarquée.

Saturn
F1 LIVE INFORMATION

éditeur	SEGA
genre	SIMU. DE F1
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

En résumé

Cette simulation de F1 procure un intense plaisir de jeu. Même s'ils sont un peu faciles, les grands prix restent attirants grâce aux commentaires en direct.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 91%
On reconnaît même les pilotes aux couleurs de leurs casques !

ANIMATION 93%
De très légers problèmes de clipping. Mais ce n'est vraiment pas catastrophique.

SON 90%
Bruitages des F1 excellents. On aurait aimé des commentaires en français.

JOUABILITÉ 94%
La direction est un chouïa trop brutale. Impeccable avec l'Arcade Racer.

Grand concours Sega

Les questions

A/ Dans Sega Rally, sur combien de circuits différents peut-on prendre le départ ?

1 - 2
2 - 3
3 - 4

B/ Combien de personnages sont disponibles dans Virtua Fighter 2 ?

1 - 8
2 - 10
3 - 12

C/ Quelle voiture n'a jamais fait ses preuves en rallye ?

1 - La Lancia Delta
2 - La Toyota Celica
3 - La Mercedes AMG.

Les lots

1er prix
1 Saturn
+ le jeu
Daytona USA
1 jeu
Virtua Fighter 2
1 jeu
Sega Rally

2e prix
1 Saturn
+ le jeu
Daytona USA

Du 3e au 5e prix
1 jeu
Virtua Fighter 2
1 jeu
Sega Rally

Du 6e au 20e prix
1 tee-shirt

36 68 2,23 F/mn 3615 1,29 F/mn

Tu ne vas pas en croire tes yeux !

Des Saturn, des jeux Virtua Fighter 2 et Sega Rally à gagner !

SEGA SATURN

Pour participer au concours

Compose le 36 68 77 33 et joue avec nous en direct.
Tape le 36 15 Player One, rubrique Jeux,
ou adresse tes réponses sur carte postale uniquement en indiquant tes nom, prénom et adresse à :
Bii, concours Player One/Sega, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

Extrait du règlement
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 2 consoles Saturn (incluant Daytona USA), de 4 jeux Virtua Fighter 2 et de 4 jeux Sega Rally et de 15 tee-shirts. Les réponses devront parvenir avant le 29 février 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 63 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 mars 1996.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

90 MINUTES SOCCER	**449,00**
BATMAN FOR EVER	**299,00**
DIRT RACER	299,00
DIRT TRAX FX	299,00
DOOM	**499,00**
DRAGON BALL Z 3 : L'ULTIME MENACE	489,00
DONKEY KONG II	499,00
EARTHWORM JIM 2	**399,00**
EURO PRIME GOAL	449,00
FIFA SOCCER 96	**399,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	449,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
JOHN MADDEN 96	449,00
JUDGE DREDD	**299,00**
KILLER INTINCT	**449,00**
LOBO (EUR)	469,00
MEGAMAN X2	449,00
MICKEY ET MINNIE	299,00
MICROMACHINE 2	399,00
MORTAL KOMBAT 3	**479,00**
NBA GIVE N GO	449,00
NBA LIVE 96	**399,00**
NFL QUATERBACK 96	399,00
NHL 96	399,00
PRIMAL RAGE	299,00
REVOLUTION X	389,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SPIDERMAN TV	299,00
SUPER BOMBERMAN 3	399,00
SUPER MARIO WORLD II	**499,00**
THEME PARK	399,00
THOMAS BIG HURT	**399,00**
TINTIN AU TIBET	499,00
WORMS	369,00
WRESTLEMANIA	**399,00**

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO : PRIX 99 F ➨ AVEC UN JEU ACHETE : 49 F
➨ AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT

Promos

MICKEYMANIA	**169,00**
CLAYMATE	99,00
DAFFY DUCK	99,00
DINO DINNIS SOCCER	**99,00**
DOUBLE DRAGON 5	99,00
EQUINOX	149,00
F1 POLE POSITION	199,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**199,00**
HYPER V BALL	199,00
JIMMY CONNORS	149,00
JUNGLE STRIKE	**199,00**
JUSTICE LEAGUE	199,00
LEGEND	149,00
LEMMINGS 2	199,00
LORD OF THE RING	**199,00**
MARIO IS MISSING	**99,00**
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	99,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	149,00
MICRO MACHINES	199,00
NBA JAM TE	**199,00**
NFL QUATERBACK 95	199,00
PAGE MASTER	169,00
SAILOR MOON R	**99,00**
SHAQ FU	99,00
STAR GATE	199,00
STUNT RACE FX	199,00
SUPER BC KID	**199,00**
SUPER INDIANA JONES	199,00
SUPER KICK OFF	99,00
SUPER METROID + GUIDE	**199,00**
SUPER PINBALL	199,00
SUPER PUNCH OUT	**199,00**
SYNDICATE	149,00
TINY TOON	129,00
VORTEX	**99,00**
WARLOCK	149,00

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**299,00**
BATMAN ET ROBIN (EUR)	249,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**299,00**
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**
JOHN MADDEN 96 (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00
LOBO (EUR)	449,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00
NBA LIVE 96 (EUR)	**369,00**
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
NHLPA 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
SPIROU (EUR)	399,00
SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
STREET RACER (EUR)	349,00
SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
SYNDICATE (EUR)	199,00
THEME PARK (EUR)	399,00
THOMAS BIG HURT (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**349,00**

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
➨ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Super NES USA

➜ **SUPER NES USA**
+ Prise péritel + 1 manette **590 F**

BREATH OF FIRE 2	**499,00**
CHRONO TIGGER	**499,00**
EARTH BOUNT + GUIDE	**495,00**
FINAL FANTASY 3	**499,00**
FINAL FIGHT 3	499,00
KILLER INSTINCT	399,00
MEGAMAN X3	499,00
ROBOTREK	399,00
SAMOURAI SHOWDOWN	399,00
SECRET OF EVEYMORE	**499,00**
SOUL BLAZER II : ILLUSION OF GAIA	299,00
TETRIS 2	199,00

Promos

KING ARTHUR THE KNIGHTS	199,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT	299,00
SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**

Megadrive

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00
BUBSY (EUR)	99,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00
MICKEYMANIA (EUR)	169,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM (EUR)	149,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
PITFALL (EUR)	199,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SONIC & KNUCKLES (EUR)	**199,00**
SPARKSTER	199,00
SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
STAR GATE (EUR)	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	**349,00**
WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00

Sega 32 X

➜ **SEGA 32X**
+ 1 JEU 790 F

JEUX À 199 F SUR DEMANDE

Jaguar

➜ **JAGUAR VERSION FRANCAISE + CIBERMORPH 690 F**
➜ **CD JAGUAR + JEUX 1290 F**

BRUTAL SPORT FOOTBALL	199,00
BURN OUT	199,00
CANNON FODDER	199,00
CHECKERED FLAG II	199,00
CLUB DRIVE	149,00
DOUBLE DRAGON 5	199,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	199,00
FLASH BACK	199,00
FLIP OUT	199,00
HOVER STRIKE	199,00
PINBALL FANTASIES	199,00
RAYMAN	399,00
SENSIBLE SOCCER	199,00
SYNDICATE	199,00
ULTRA VORTEX	199,00
VAL D'ISERE	199,00
ZOOL 2	199,00
MANETTE	199,00

Super Famicom

DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	299,00
DRAGON BALL Z 5 (AVENTURE)	399,00
DRAGON BALL Z 6 (AVENTURE 2)	599,00
DRAGON BALL Z 7 : ACTION GAME 4	TEL
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00

Promos

DRAGON BALL Z4 : ACTION GAME 3	**299,00**
DRAGON BALL Z5 (aventure)	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	**249,00**
RAMNA 1/2 4	**149,00**

Virtual Boy

VIRTUAL BOY
+ 1 JEU 799,00

GALACTIC PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
PANIC BOMBER	299,00
RED ALARM	299,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TETRIS	299,00

Articles DBZ

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**69 F**
10 à 16	**99 F**
STICKERS	**5 F**
MANGA NOIR ET BLANC	**35 F**
MANGA COULEUR	**79 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**
T SHIRT	**79 F**
HEROES COLLECTION 4	**20 F / sachet**
CASQUETTE	**59 F**
SHORT	**99 F**
LOT DE 3 SLIPS	**59 F**

CASSETTES VIDEO FRANCAISE
N° 1 à 11 → 99 F
DRAGON BALL Z LE FILM → 99 F

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

3DO

→ **3DO PAL FZ1 + STARBLADE + ALONE IN THE DARK (français) 1.490 F**
→ **3DO PAL GOLDSTAR + FIFA + ALONE IN THE DARK (français) 1.890 F**

ALONE IN THE DARK (VF)	299,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	369,00
BURNING SOLDIER	199,00
CANON FODDER	199,00
CAPTAIN QUAZAR	369,00
CORPSE KILLER	199,00
CREATURE SHOCK	375,00
CYBERIA	369,00
«D»	375,00
DAEDALUS ENCOUNTER	299,00
DEMOLITION MAN	199,00
DOOM	369,00
DRAGON LORE	375,00
FIFA SOCCER	349,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	490,00
GEX	199,00
GRIDDERS	199,00
GUARDIAN WAR	199,00
IRON ANGEL OF THE APOCALYPSE	199,00
JOYPAD PANASONIC	249,00
KILLING TIME	349,00
KING DOM : THE FAR REACHES	299,00
LOST EDEN	299,00
MEGA RACE	199,00
MAGAZINE + DEMO	50,00
MICROCOSM	199,00
MINTEASER (ADULT)	279,00
MYST	299,00
OFFWORLD INTERCEPTOR	299,00
PATANK	199,00
PANZER DRAGON	199,00
PEBBLE BEACH GOLF	99,00
PGA GOLF 96	369,00
PO ED	369,00
QUARANTINE	199,00
REBELL ASSAULT	299,00
RETURN FIRE	299,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
ROAD RASH	349,00
SAMPLER 2 10 DEMOS	
+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SAMOURAI SHODOWN	299,00
SEAL OF PHARAO	199,00
SHERLOCK HOLMES	199,00
SPACE HULK	369,00
SPACE PIRATE	199,00
SPORT	369,00
STAR BLADE	199,00
STAR FIGHTER	369,00
STRIKER	369,00
SUPER STREET FIGHTER 2	249,00
SUPREME WARRIOR	199,00
SYNDICATE	299,00
TWISTED	99,00
WAY OF THE WARRIOR	149,00
WING COMMANDER 3	299,00

Nec

→ **MEMORY CARD 199 F**
→ **PC FX 1 990 F**

CD
LISTE DES JEUX
DISPONIBLE SUR DEMANDE

CDi

CDI 450 + CARTE VIDEO + 7TH GUEST + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Saturn

VERSION TAL

→ **SATURN VF + DAYTONA USA 2490 F**
→ **VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 1190 F**
Liste des films disponible sur demande

- ARCADE RACER (VOLANT) 449 F
- SERIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR
- MEMORY CARD 3 en 1 399 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONAIS 249 F

SI VOUS AIMEZ UN JEU 199 F

ASTAL (USA)	299,00
CLOCK WORK 2 (EUR)	389,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	369,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**
F1 LIVE (EUR)	389,00
F1 LIVE (JAP)	449,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00
GALATIC ATTACK (EUR)	369,00
GALAXY FIGHT (JAP)	349,00
GRAN CHASER (JAP)	249,00
HI OCTANE (EUR)	369,00
IN THE HUNT (JAP)	349,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	299,00
MYSTARIA (EUR)	389,00
MYST (EUR)	389,00
MYST (USA)	199,00
NBA JAM TE (EUR)	369,00
NFL QUATTERBACK 96 (EUR)	369,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00
PANZER DRAGON (EUR)	399,00
RAYMAN (EUR)	**369,00**
ROBOTIKA (EUR)	349,00
SEGA RALLY (EUR)	449,00
SHINOBI X (EUR)	349,00
SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
SLAM DUNK (JAP)	299,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	199,00
STREET FIGHTER (EUR)	299,00
THEME PARK (EUR)	369,00
THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
TOSHIDEN (JAP)	**449,00**
TRUE PINBALL (EUR)	369,00
VICTORY BOXING (EUR)	369,00
VIRTUA COP + GUN (EUR)	**489,00**
VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)	449,00
VIRTUA FIGHTER 2 (USA)	**399,00**
VIRTUA GUN	199,00
VIRTUA RACING (EUR)	**299,00**
WING ARMS (EUR)	369,00
X MEN (JAP)	449,00

Neo Geo

→ **TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOUAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 ..... 49 F/U**

3 COUNT BOUT	399,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	490,00
ART OF FIGHTING	299,00
ART OF FIGHTING 2	690,00
CIBER LIP	399,00
FATAL FURY SPECIAL	**590,00**
FATAL FURY II	399,00
FATAL FURY III	1290,00
FATAL FURY REAL BOUT	**1690,00**
GHOST PILOT	299,00
KARNOV'S REVENGE	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	**490,00**
SAMOURAI SHODOWN III	**1690,00**
SPINMASTER	399,00
STREET HOOP	790,00
SUPER SIDE KICK 2	**399,00**
SUPER SIDE KICK 3	990,00
TOP HUNTER	399,00
WIND JAMMERS	399,00
WORLD HEROES II	299,00
WORLD HEROES II JET	490,00

Playstation

→ **PLAYSTATION (EUR) + 1 JEU AU CHOIX 2399 F**
→ **PLAYSTATION (JAP) + 1 JEU AU CHOIX**
PAL RVB PLEIN ECRAN 2790 F
→ **ADAPTATEUR TEL**

- CABLE DE LIAISON 189,00
- BULLONGE MANETTE 219,00
- MEMORY CARD 189,00
- MANETTE 109,00
- JOYSTICK 299,00
- MANETTE ASCII 249,00
- PRISE PERITEL RGB 199,00
- SOURIS 100,00

3X3 EYES	299,00
ACE COMBAT	499,00
BOXER ROAD	299,00
COSMIC RACE	199,00
CRIME CRACKER	299,00
DRAGON BALL Z	399,00
FORMATION SOCCER	499,00
GROUND STROKE	299,00
GUNDAM	299,00
J LEAGUE PRIME GOAL	499,00
JUMPING FLASH	299,00
KILEAK THE BLOOD 2	499,00
KING FIELD II	399,00
MAGIC BEAT WARRIOR	199,00
NBA POWER DUNKER	499,00
NIGHT STRIKER	299,00
PHILOSOMA	399,00
PRO WESTLING	399,00
RAYMAN	499,00
RIDGE RACER	299,00
RIDGE RACER 2 499,00	
STREET FIGHTER REAL BATTLE	299,00
STREET FIGHTER ZERO	**499,00**
TEKKEN	499,00
TOSHINDEN	399,00
TOSHINDEN 2 499,00	
TWIN BEE	299,00
TWIN GODESS	299,00
V TENNIS	399,00
WINNER ELEVEN	399,00
ZERO DIVIDE	399,00
JEUX EUROPEENS	
3D LEMMINGS	349,00
ACTUA SOCCER	369,00
AIR COMBAT	349,00
ASSAULT RIGS	349,00
CYBERSLED	299,00
DESTRUCTION DERBY	369,00
DISWORLD	349,00
DOOM 349,00	
EXTREME SPORT	349,00
FIFA SOCCER 96	369,00
HI OCTANE	369,00
INTERNATIONAL CHAMPION	
CHIP SOCCER	349,00
J MADDEN 96	369,00
JUMPING FLASH	349,00
JUPITER STRIKE	369,00
KILEAK THE BLOOD	349,00
LOADED	349,00
LONE SOLDIER	389,00
MORTAL KOMBAT 3 369,00	
NBA JAM TE	349,00
NOVASTORM	349,00
OFF WORLD INTERCEPTOR	349,00
PGA TOUR GOLF 96	369,00
PHILOSOMA	349,00
POWER SERVE	349,00
RAIDEN PROJECT	349,00
RAPID RELOAD	349,00
RAYMAN	369,00
RIDGE RACER	369,00
ROAD RASH	369,00
TEKKEN	399,00
TOSHINDEN	349,00
TOTAL ECLIPSE TURBO	349,00
SHOCK WAVE ASSAULT	369,00
STAR BLADE	349,00
STREET FIGHTER, THE MOVIE	299,00
STRIKER 96	369,00
THEME PARK	369,00
THUNDER HAWK 2 349,00	
TOTAL NBA'96	369,00
TRUE PINBALL	369,00
TWISTED METAL	349,00
VIEW POINT 369,00	
WAR HAWK	349,00
WIPE OUT	369,00
WORMS	369,00
WRESTLEMANIA 349,00	
X COM	369,00

Neo Geo CD

→ **NEO GEO CD + KING OF FIGHTER 95 2990 F**

3 COUNT BOUT	349,00
AERO FIGHTER 2	299,00
AGRESSOR OF DARK COMBAT	349,00
ALPHA MISSION 2	349,00
ART OF FIGHTING 2	349,00
BASEBALL 2020	349,00
BASEBALL STAR 2	349,00
BURNING FIGHT	299,00
DOUBLE DRAGON	399,00
FATAL FURY SPECIAL	349,00
FATAL FURY 3 449,00	
FATAL FURY REAL BOUT 1690,00	
FOOTBALL FRENZY	349,00
GALAXY FIGHT	349,00
GHOST PILOT	349,00
KABUKI FLASH	349,00
KARNOV'S REVENGE	349,00
KING OF FIGHTER 94	349,00
KING OF FIGHTER 95 449,00	
KING OF MONSTER 2	349,00
LAST RESSORT	349,00
MAGICIAN LORD	349,00
MUTATION NATION	349,00
POWER SPIKES 2	349,00
PULSTAR 449,00	
PUZZLE BOBBLE	349,00
ROBO ARMY	349,00
SAMOURAI SHODOWN	199,00
SAMOURAI SHODOWN 2	349,00
SAMOURAI SHODOWN 3 449,00	
SENGOKU 2	349,00
SONIC WING 3	349,00
STREET HOOP	349,00
SUPER SIDEKICK 2	399,00
TOP HUNTER	349,00
TOP PLAYER GOLF	299,00
TRASH RALLY	349,00
VIEW POINT	349,00
WINDJAMMER	349,00
WORLD HEROES PERFECT	349,00
WORLD HEROES II JET	349,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ CDI ❒ NEC
❒ JAGUAR

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PLAYER 02/96

ASSAULT RIGS

Les jeux en 3D abondent sur les nouvelles consoles. Effet de mode disent certains, évolution répondant à autres. Assault Rigs inaugure en tout cas un genre encore assez peu répandu : la plate-forme 3D. Sensations et intérêt sont au rendez-vous.

LES VUES

Plusieurs sont disponibles. Certaines permettent de mieux appréhender les ennemis ou de protéger les parties vitales du char plus efficacement. Il en existe quatre : la vue intérieure et les autres, présentées ici. Dans tous les cas, le jeu garde une bonne jouabilité, ce qui est suffisamment rare pour être souligné.

C'est sur une superbe scène d'introduction, en images de synthèse, que débute Assault Rigs. Aïe ! Le problème, c'est qu'en général la réalité « interactive » du jeu apparaît souvent très différente de ces premières séquences alléchantes. C'est donc avec appréhension que l'on se lance dans une première partie. Heureusement, dans le cas présent, on retrouve avec bonheur les mêmes sensations qu'en matant l'intro « à la Tron ».

PAC MAN EN 3D ?

Mais venons-en au vif du sujet : le jeu ! Son concept est tout bête. Aux commandes d'un char, vous devez

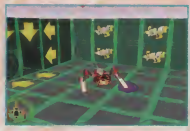
Ce niveau s'appelle Coaster. Sa particularité : vous emmener très haut dans le ciel. Impressionnant !

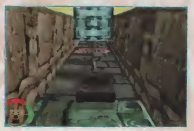
Jeu en réseau

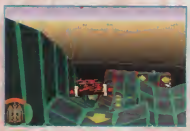
Utiliser le câble Link est le seul moyen de jouer à deux à Assault Rigs ; le jeu ne gérant pas d'écrans splittés. Dans ce mode, il existe deux configurations. La première consiste à détruire à plusieurs reprises l'adversaire, tout en ramassant des gemmes. Dans la seconde, il faut récolter les diamants en un temps imparti, et accessoirement blaster l'autre joueur. En fait, toute la « finesse » du mode Link réside dans le fait que, pour sortir du niveau, il faut posséder toutes les gemmes, et par conséquent détruire l'adversaire pour récupérer toutes celles qu'il possède.

L'avis de Milouse

« Assault Rigs est un jeu que je n'attendais pas avec impatience, juste avec curiosité. Il se révèle très bon, avec une réalisation de qualité, une excellente jouabilité, et surtout un intérêt et une durée de vie tels que c'est LE jeu à acheter ce mois-ci sur PlayStation. »







DE LA RICHESSE DES NIVEAUX

Assault Rigs possède un grand nombre de levels. Je n'ai pas eu, hélas, le temps d'aller au bout, mais je peux vous dire qu'il compte plus de cinquante tableaux. Les astuces sont très sympa, témoin ce level dans lequel il faut pousser des blocs sur un ascenseur, avant de les rejoindre en haut d'une corniche afin de les amener à un endroit où ils formeront un pont accédant à la sortie du niveau ! Bref, Assault Rigs est complet et mêle l'action à la prise de tête de bien belle façon. Son seul petit défaut se situe lors de certaines collisions, mais cela ne gêne en rien le jeu.

ramasser des diamants disséminés dans les levels et trouver la sortie. Mais les choses se corsent vite : l'univers en 3D dans lequel vous évoluez regorge de labyrinthes, coins secrets, ennemis, plates-formes, etc. Au départ, les niveaux semblent assez courts, et les diamants se trouvent facilement. Bien sûr, au fil des parties, l'aire de jeu grandit et devient de plus en plus complexe, surtout sur le plan de l'architecture. Ainsi, il faut parfois bouger des blocs pour former un passage, monter tout en haut de plates-formes étroites pour récupérer un diamant... Avec un nombre d'options non négligeable (mines, armements très différents, recharges de bouclier, téléporteurs...), Assault Rigs amène doucement le joueur vers des astuces et des niveaux toujours plus ardus et sympathiques. Bref, voici un jeu qui prend le temps de se faire apprécier, même à deux.

Graphiquement très correct et assez varié, Assault Rigs est vraiment un soft à essayer, le plus tôt possible. En tout cas, moi je l'ai adopté !

Leflou

PlayStation

ASSAULT RIGS

éditeur: PSYGNOSIS
genre: LABYRINTHE 3D
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: MOTS DE PASSE
continue: OUI
difficulté: EVOLUTIVE
durée de vie: ASSEZ LONGUE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 90%

93%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

en résumé

Intéressant et jouable, Assault Rigs offre des sensations neuves. Une bonne dose d'astuce est nécessaire pour percer le secret des derniers niveaux.

GRAPHISME 87%
De bons effets de lumière et des textures assez variées.

ANIMATION 93%
La 3D est fluide. L'inertie des chars les rend à la fois délicats et agréables à piloter.

SON 80%
Bruitages feutrés et bonne ambiance « tronnienne ».

JOUABILITÉ 93%
Pas de grave problème, un peu d'entraînement est cependant nécessaire.

FIFA SOCCER 96

LE BUT « FIFA »
Tir des 18 mètres, le gardien le repousse, et conclusion par un de vos attaquants en tête plongeante.

Chaque année, on attend avec impatience le nouveau FIFA Soccer. La cuvée 96 est prometteuse :

Eh oui, ça y est ! Les fans du jeu créé par le département sport d'Electronic Arts, possesseurs de consoles 32 bits, vont enfin pouvoir s'éclater. Mais comme vous pouvez le constater, seule la version PlayStation a pu être testée. A priori, celle prévue sur Saturn devrait être sensiblement identique. Fidèle à lui-même, le menu d'options est très complet : vous pouvez définir la durée des mi-temps (entre 2 et 45 minutes), choisir la langue désirée (anglais, allemand, français, espagnol, svenska (?) ou italien), jouer en mode Simulation ou Action, régler le niveau de difficulté, la météo, etc. FIFA 96 vous offre aussi la possibilité d'activer ou non les hors-jeu, les fautes, les cartons, les commentaires... D'un point de vue plus tactique, vous définirez votre stratégie désirée, la formation de votre équipe et les lignes de couverture (voir photo ci-contre).

la plus célèbre des simus de foot fait son entrée sur le terrain des 32 bits. À vos paddles !

Outre la stratégie et la formation, vous pouvez également définir la couverture des arrières, demis et attaquants.

L'ASSISTANCE TOUJOURS PRÉSENTE

Une fois sur le terrain, la différence avec les versions 16 bits prend toute son ampleur ! Quel que soit l'angle de vue choisi, les graphismes sont

FIFA SOCCER 96

éditeur	EA SPORTS
genre	FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 88%

LES STATS

Après le match, vous avez droit aux statistiques : score, arrêts, fautes, corners, etc. Vous pouvez également voir à quel moment un joueur a marqué ou fait une faute.

Carton jaune pour Feng, qui a commis une faute, de surcroît inutile, en attaque.

d'excellente qualité, même si l'on peut regretter la petitesse des joueurs en vue aérienne. L'animation s'avère elle aussi de bonne facture. Le seul petit reproche à formuler reste le même que pour tous les FIFA, à savoir l'assistance de l'ordinateur dans les phases de jeu. En tant que puriste, je trouve énervant qu'un footballeur fasse une tête sans qu'on la lui demande ! Mais bon, l'arcade fait partie de l'essence même de FIFA, et c'est ce qui plaît à tant de joueurs. Son succès, jamais démenti, le prouve.

Chon

en résumé

La version 96 du légendaire FIFA Soccer investit les supports 32 bits. Cette version PlayStation exploite bien les capacités de la machine.

LA CAMÉRA

Vous avez le choix entre sept angles de vue. Le plus fun est aussi le moins jouable : vous attaquez en aveugle avec votre joueur face à vous (voir encadré « Le but Fifa »).

Les avis

WOLFEN, le Danois : « Il y en a marre ! Depuis le temps qu'existent les 32 bits, aucun jeu de foot n'arrive à ressembler à une simu. Polygones et mapping à gogo, rien n'y fait. J'attends avec impatience la simulation de Konami après quoi, si je ne suis toujours pas convaincu, je renierai définitivement les nouvelles consoles.
ELWOOD, le Colombien : « FIFA restera toujours FIFA ! Le jeu d'EA Sports profite de la PlayStation pour corriger quelques erreurs de jeunesse, cependant, il n'apporte pas le game-play que l'on pourrait attendre d'un jeu 32 bits. À conseiller aux fans de la première heure. Moi, j'attendrais la sortie de Power Soccer de Psygnosis... »

Et la Saturn ?

La version Satum devait être testée en même temps que la PlayStation, mais... il faudra attendre le mois prochain pour un comparatif des deux versions.

GRAPHISME 92%
Les vues rapprochées permettent d'apprécier la finesse du rendu.

ANIMATION 90%
Elle est de bonne qualité et relativement réaliste.

SON 83%
Ce n'est pas le point fort du soft, même si l'ambiance du public est sympathique.

JOUABILITÉ 90%
Les joueurs répondent assez bien, en dépit de l'assistance caractéristique de FIFA.

KRAZY IVAN

LE FILM

L'intro de KI est une réuseite technique, avec des séquences vidéo de superbe qualité, malgré un doublage un peu ringard…

Vieux guerrier russe en mal de baston, expérimenté et viril, recherche bonne guerre pour mitraillage, pilonnage, et destruction, voire plus si affinités. Méchants non sérieux s'abstenir. Contactez Ivan au 05zlot32.

Coooool. Des extraterrestres ont envahi la Terre ! Ivan, dit Le Fou (Krazy), saute de joie dans son robot de combat. Il est prêt à partir en mission dans l'un des six pays infestés. À ce stade, ce n'est plus du courage, c'est de l'inconscience ! Car ils sont nombreux ces vilains venus du fin fond du cosmos. Ils possèdent des chars, des hélicos, des avions… rien que du pacifique !

Ivan, lui, ne se déplace qu'au sol. Il peut lever ou baisser la tête, effectuer un petit bond d'esquive sur le côté, faire une rotation sur lui-même, mais jamais il ne tourne de l'œil. Toujours lucide, prêt à appuyer sur la gâchette. Son engin est équipé de lasers, missiles, ainsi que quelques canons. Tous ne sont pas disponibles au départ ; ils devront être achetés entre deux missions avec une « monnaie » chèrement récoltée au combat. Les missions se déroulent comme suit : trouver les robots et les combattre en duel (voir ci-contre), puis détruire une cible principale fixe. Entre ces phases, on est assailli de véhicules légers, qui libèrent des otages et des munitions après leur destruction. Idéal pour se refaire une

Celui-ci, les développeurs n'ont pas dû réfléchir longtemps pour le trouver ! Qu'importe, fritez-le par derrière.

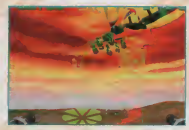
CHAQUE CHOSE EN SON TEMPS

Avant les missions, un petit plan présente les lieux. Après, c'est l'occasion de faire son petit marché au rayon armement : missiles, bombes...

Pour ponctuer la fin de chaque mission, vous devrez détruire un générateur, apparemment bien protégé. Apparemment...

santé entre deux combats « sérieux ». Bien que le terrain des missions soit un peu dépouillé (seuls quelques monticules égayent le paysage), la réalisation est le point fort de KI : les ennemis en 3D sont superbes, variés et très bien animés. Le point faible, c'est sa prise en main délicate du fait des mouvements complexes du robot. La difficulté s'avère intéressant et l'action soutenue, même si les ennemis manquent d'intelligence. Voici un jeu d'action bon et éprouvant.

Milouse,
vodka caviar.



ÇA NE RIGOLE PAS

Ils sont une vingtaine, prenant parfois une forme animale, ce qui les rend inquiétants. Ils, ce sont les Sentinelles, des robots tueurs. Et il est formellement interdit de fuir...

Ouiiiiiinnnnoonn !

Youpi, un jeu qui se joue à deux grâce au câble Link ! On s'est donc empressé de brancher deux PlayStation et... on s'est vite calmés. Le combat de deux robots en duel, bien lourds à déplacer qui plus est, ne nous a pas vraiment passionnés. D'autant plus que l'adversaire a une fâcheuse tendance à disparaître subitement, dès que l'on s'en éloigne de plus de quelques mètres. Frustrant !

L'avis « bof » de Leflou

« J'ai du mal à accrocher aux jeux "à la Robotech". Chercher une cible pendant des heures dans un univers vide, ça me lasse très rapidement. Ceci dit, la réalisation de Krazy Yvan m'a attiré. L'animation des robots est bonne et réaliste, mais l'ambiance du jeu me gonfle et les acteurs qui interviennent de temps à autre sont vraiment trop mauvais. Bref, pour moi, ça reste un jeu bof ! »

GRAPHISME 89%
Si les paysages pèchent par trop de monotonie, les ennemis, eux, sont très réussis.

ANIMATION 93%
Sans surprise, la 3D s'appuie sur les capacités de la console en la matière.

SON 87%
Boum, boum... La présence de voix françaises est un plus appréciable.

JOUABILITÉ 82%
Il faut lever et baisser la tête tout en tirant et en se déplaçant. Un peu délicat !

PlayStation
KRAZY IVAN

éditeur: PSYGNOSIS
genre: COMBAT DE ROBOTS
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: NON
difficulté: REGLABLE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 84%

100 95 90 85% 80 75 70 65 60 55 50

en résumé

Malgré une prise en main difficile, Krazy Ivan se place en tête des jeux d'action 3D sur PlayStation... grâce à sa réalisation sympa.

ROAD RASH

« Il portait une culotte et des bottes de moto, un blouson de cuir noir avec un aigle sur le dos... » Et voilà Road Rash

Pour ceux qui ne connaissent pas Road Rash, rappelons qu'il s'agit d'un jeu de course de bécanes, genre arcade destroy ! Dans l'illégalité la plus totale (youpi !), quinze furieux traversent villes et campagnes à fond les ballons, tout en se frappant à l'aide d'objets aussi divers que dangereux. Les versions Megadrive étaient terriblement fun ; la version 3DO remarquable ; alors évidemment sur PlayStation, on pouvait s'attendre à un jeu encore plus merveilleux... Eh ben non, c'est le même que sur 3DO ! Na ! Road Rash sur PlayStation est une conversion réussie (c'est pas trop difficile, remarquez) : le jeu gagne un peu en vitesse, les circuits sont toujours aussi jolis et l'on retrouve, avec un plaisir certain, toute l'ambiance délirante qui fait de ce soft un jeu de course à part.

« S'CUSE, JE PASSE ! »
Dans Road Rash, on écrase les mamies, les stoppeurs..., et même les autres motards lorsqu'ils sont tombés.

The cost of the fine for Mike is: $400

sur PlayStation. Prêts les bikers ? Alors à vos casques Messieurs !

Le flic est tombé en même temps que vous. Non, ne le frappez pas... vous allez perdre du temps !

LE CODE DE LA ROUTE ? ...CONNAIS PAS !

On craque pour la musique (Soundgarden, Therapy...), la tronche des bikers, les nombreux gags et, surtout, ce style de conduite si particulier qui colle plus d'un player contre le

ROAD RASH

ICI, ON PAYE CASH !

À chaque course gagnée, le flouze tombe dans votre porte-monnaie. Et lorsqu'on est un bon motard, on peut vite s'acheter de grosses « becouanes ».

Il est recommandé de frapper le plus souvent possible vos petits camarades de jeu. Ne craignez rien, la douleur n'existe pas ici !

mur. Avec des courses à chaque fois différentes, personne ne sait, avant le départ, s'il finira dans le mur ou encastré dans une voiture de flic. Alors même si on ne peut pas jouer à deux, je vous invite tout de même à monter sur votre meule, direction le revendeur de softs. Une fois là-bas, dites-lui d'une voix ferme et posée : « M'sieur (Nd Didou : dites "Madame" si c'est une femme), je voudrais Road Rash, le jeu de bécanes le plus délirant sur PlayStation... sioupléit ! »

El Didou,

« 'tention Mamie, tu me ralentis ! »

L'ESPRIT ROAD RASH...

Road Rash, c'est aussi des vidéos délirantes accompagnées d'une musique béton. Et de la violence, à prendre au second degré.

Quelques (gros) regrets...

Cette version de Road Rash est en fait une conversion pure et dure de la mouture 3DO, que vous avez peut-être eu la chance de voir. Le jeu étant sorti depuis un petit moment, nous espérions qu'elle contiendrait quelques améliorations ou nouveautés ! Manque de bol, cela n'était apparemment pas au programme... des programmeurs. On retrouve donc les mêmes circuits, les mêmes persos, idem pour les vidéos. Pour celui qui n'a jamais vu le jeu, pas de doute qu'il restera fun et brillant. En revanche, pour tous ceux qui ont déjà goûté au bitume de Road Rash sur 3DO, cette mouture est décevante ! Un petit circuit en plus, ce n'est pas trop demander, tout de même ! Et le jeu à deux ? Il est où l'écran splitté ? Franchement, vous auriez pu nous ménager quelques surprises pour cet Road Rash 32 bits ! Il est pas gentil avec nous m'sieur EA.

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	COURSE MOTO
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	A LA CARTE
continue	NON
difficulté	PROGRESSIVE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

96%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Road Rash PlayStation n'apporte hélas rien de nouveau à la version 3DO. Néanmoins, ce soft reste incontournable. Vous devez y jouer ! Compris ?

GRAPHISME — 87%
Il aurait pu être un peu plus fignolé, mais bon, ce sera pour un prochain soft !

ANIMATION — 90%
Speed, très speed ! Ça déménage un maximum. Accrochez-vous au paddle.

SON — 95%
De très bonnes musiques mais des bruits de moteur un peu assourdissants.

JOUABILITÉ — 97%
Les motos se pilotent sans trop de soucis. Tout le monde peut jouer à Road Rash.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

HI-OCTANE

ÉPROUVANT !
Piloter en vue intérieure est la meilleure solution pour se plonger dans le jeu. Mais les nerveux préféreront une des trois vues extérieures.

Hi-Octane célèbre la première adaptation sur 32 bits d'un jeu Bullfrog, éditeur réputé sur PC.

Nous voici embarqués dans un championnat de la mort. Lancés sur neuf circuits, deux à huit concurrents devront gagner à tout prix. Quel que soit le vaisseau choisi parmi les six aux caractéristiques différentes (vitesse, poids, blindage et puissance de feu), la jouabilité est très simple. Peut-être même un peu trop pour les joueurs habitués aux simulations pointues. Passons sur les accélérations et les freinages surpuissants pour nous pencher sur les petites gâteries : mitraillettes, missiles à tête chercheuse, et turbo. Là aussi, on reste dans la sobriété, ce qui a l'avantage d'éviter les prises de tête. Seul souci pour vos neurones lancés à plein régime : passer dans des zones particulières pour récupérer des munitions, refaire le plein de carburant et restaurer son blindage.

Pour changer, le jeu est en 3D texturée. Assez jolis, les graphismes défilent rapidement, et avec fluidité. Mais un point de la réalisation s'avère pénible : les décors n'apparaissent que très tardivement (à cause d'un effet de brouillard), ce qui ne facilite pas l'apprentissage des

Hautement controversée, cette course futuriste a au moins le mérite de ne pas laisser indifférent !

Le jeu à deux ne se pratique pas par l'intermédiaire d'un câble link, mais grâce à un partage de l'écran.

HI-OCTANE

IMPACTS

Vous allez vous faire canarder à tout va dans Hi-Octane. Témoin des dégâts que vous endurez (outre la jauge prévue à cet effet), votre pare-brise se perfore sous les impacts.

Un adversaire qui fume, c'est un engin à l'agonie. Un missile bien placé devrait le mettre hors d'état de nuire... quelques secondes !

circuits peu orthodoxes. Notons pour finir la présence de nombreux réglages et modes de jeu, qui permettent de concourir seul, à deux sur un écran, ou jusqu'à huit en alternance. En conclusion, si Hi-Octane ne constitue pas un chef-d'œuvre absolu (il ne supporte pas franchement la comparaison avec Wipe Out), il offre néanmoins une prise en main immédiate et un plaisir simple. Pour qui saura passer outre ses quelques défauts, il devrait donc offrir quelques heures de jeu agréables.

Milouse

CIRCUITS SINUEUX

Cools les circuits : la piste se rétrécit, s'élargit, se scinde en deux, croise et recroise, et se métamorphose même quelques fois... On peut aussi découvrir des raccourcis hors-piste !

éditeur	BULLFROG
genre	COURSE VIOLENTE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	RÉGLABLE
durée de vie	ASSEZ LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

85%

en résumé

Les avis divergent à propos de ce jeu. Nous ne saurions trop vous conseiller de l'essayer avant de l'acheter.

Hi-polémique

Figurez-vous qu'on a collé un 75 % à Hi-Octane sur Saturn le mois dernier, alors que les différences entre les versions ne justifient pas plus de 5% d'écart. Ce petit dérapage est dû à une différence d'avis entre testeurs. Le jeu Saturn étant arrivé un peu tard, peu d'entre nous l'avaient vu. Manque de bol pour lui, il s'agissait de ses détracteurs ! Tiens, en voilà un justement. « Bonjour Monsieur Le Flou. C'est quoi ton problème avec Hi-Octane ?

— Mon problème, c'est que ce jeu n'est pas bon. Le pilotage est simpliste, ce qui ne serait pas une tare si les combats eux n'étaient pas si bourrins et inintéressants. Quant aux circuits, ils sont eux aussi simplistes, et ce n'est pas un croisement de routes qui me fera changer d'avis. Bon, cette version reste plus jouable que celle de la Saturn, elle aurait même pu être acceptable sans un Wipe Out en face. Mais ce n'est pas le cas ! Je n'aime pas les jeux qui regressent techniquement et ludiquement ! »

GRAPHISME 83%
Les textures ne brillent pas par leur finesse, et le brouillard est discutable.

ANIMATION 84%
Sans atteindre le niveau d'un Wipe Out ou d'un Ridge Racer, c'est très fluide.

SON 85%
Classique : des sons corrects sur fond de musiques techno. Fonction des goûts.

JOUABILITÉ 85%
Le pilotage est très simplifié : c'est pauvre, mais facile à maîtriser.

AGILE WARRIOR

PlayStation

Sur 32 bits, on ne compte plus les shoot them up déguisés en simulation de vol... Bien plus évolué que ses concurrents, Agile Warrior a toutes les chances de s'imposer.

Soyons clair ! Ce n'est pas encore aujourd'hui qu'une 32 bits va nous gratifier d'une véritable simulation de vol. Agile Warrior demeure un shoot them up, même si certains de ses menus optionnels permettent d'accroître la finesse du pilotage (avec le mode Simulation) et, grande première, d'activer les collisions au sol. Aux commandes d'un F-111 X, vous devez effectuer une dizaine de missions afin de faire le ménage parmi les dictateurs et autres tyrans répartis aux quatre coins de la planète.

Après quelques minutes de jeu, un constat s'impose : Agile Warrior est très proche des Jungle, Desert et autre Urban Strike. Toutefois, nous sommes sur 32 bits, et le soft ne se prive pas pour utiliser allégrement la 3D mappée.

Les plupart des cibles ennemies détruites cèdent leur place à des options telles que des munitions ou du kérosène.

Les avis des warriors, Chon et Didou

CHON : « Malgré quelques problèmes de clipping (inhabituels sur PlayStation), Agile Warrior demeure un soft de qualité qui scotche au paddle tout amateur de ce type de jeu. Le nombre peu élevé de missions est compensé par une difficulté croissante. Les bonus que l'on peut ramasser, et la relative facilité de pilotage sont là pour démontrer que ce soft n'est pas une simulation pure. Ce qui ne veut pas dire qu'il est mauvais, car le fun est bel et bien présent ! »

DIDOU : « Voilà un soft qui m'a complètement emballé ! Il ne présente aucune difficulté de prise en main, est, sur le plan graphique, extrêmement soigné et, en plus, doté d'une dose de fun rarement égalé dans cette catégorie de jeux. Bref, pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, Agile Warrior constitue, selon moi, la meilleure simulation de vol (tendance arcade) du moment. Vous devez absolument y jouer si vous êtes fan du genre. »

Le relief ne pose pas de véritable problème, à moins que vous n'activiez les collisions avec le sol.

UN CONSEIL : NE SOUS-ESTIMEZ PAS L'ADVERSAIRE !

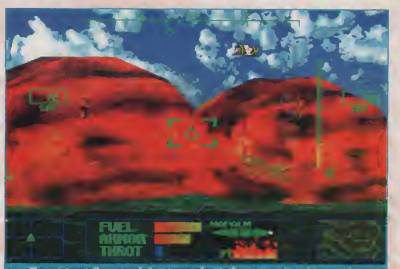
À chacune de vos missions, plusieurs objectifs vous sont assignés. Mais l'ennemi veille au grain, et vous aurez à subir la riposte fournie des pièces d'artillerie au sol et d'une aviation largement supérieure en nombre. Vous disposez bien entendu d'une large panoplie de munitions comprenant missiles air-air, air-sol, roquettes, bombes à fragmentation, ogives nucléaires, et j'en passe... Chaque cible, primaire ou secondaire,

Le jeu propose une dizaine de missions ayant pour terrains d'action, des zones chaudes de la planète.

En cours de mission, vous pouvez à tout moment consulter une carte désignant vos objectifs.

BRIEFING

Avec des sites aussi variés que la Sibérie, le désert de Libye ou la jungle du Triangle d'or, les missions changent d'objectifs. De la destruction de labos de drogue à l'attaque d'Ariane, en passant par le torpillage d'un cuirassé soviet.



Parmi tout l'arsenal dont est équipé votre avion, le napalm fait partie des armes les plus efficaces...

Quoi qu'on en dise, rien ne vaut une bonne petite bombe à tête nucléaire. Bon esprit !

abattue est récompensée par une option permettant d'augmenter sans limite votre stock de munitions, de restaurer une partie du blindage perdu, et de faire le plein de carburant. Les options sont suffisamment nombreuses pour que vous puissiez abuser de votre arsenal. Quoi qu'il en soit, il y a fort à parier qu'il vous faudra vous y reprendre plusieurs fois pour accomplir avec succès l'une des trois missions proposées au départ.

ACCROCHEUR ET DIFFICILE... BON POUR LE SERVICE !

Même si l'avion se comporte de façon parfois surréaliste et que les options, en lévitation dans le ciel, ont un petit quelque chose d'artificiel, Agile Warrior est un jeu particulièrement accrocheur. La difficulté qui le caractérise n'est d'ailleurs certainement pas étrangère à cet état de fait.

Wolfen

PlayStation

AGILE WARRIOR

éditeur	VIRGIN I.E.
genre	SIMU. DE VOL
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DEMORALISANTE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%

91%

en résumé

La réalisation est juste honnête, mais la difficulté des missions et la qualité du pilotage offrent un véritable challenge aux amateurs de combats aériens.

GRAPHISME 86%
Assez réussi, même si les vidéos sont, elles, plutôt médiocres.

ANIMATION 88%
C'est fluide. Mais à basse vitesse, l'avion donne l'impression de faire du sur place.

SON 85%
Combattre avec des musiques de fond de qualité n'est pas désagréable.

JOUABILITÉ 96%
Pilotage arcade ou simulation, les deux modes sont très jouables.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

SIM CITY 2000

Possesseurs de Saturn, on vous gâte ! Après Sega Rally et Virtua Fighter 2, références dans leur catégorie, voici venue la meilleure simulation de stratégie : Sim City 2000.

Amis repentis du combo et ex-désintégrateurs d'aliens, bonjour ! Aujourd'hui, pour vous racheter une conscience, vous allez construire une ville. Mais attention, il ne s'agit pas d'un vulgaire jeu de Lego. Vous commencerez par définir des zones de construction (industries, commerces, résidences) en veillant à garder un bon équilibre global. Il faudra bien sûr penser à les alimenter en eau et électricité (à produire, puis à répartir), et les relier par des routes, autoroutes, trains, métros, et bus. Vos habitants auront des moutards que vous prendrez en main en bâtissant écoles, face, stades, zoos, postes de police... N'oubliez pas les hôpitaux et musées pour vos vieux.

Les dénivelés du terrain de votre ville vous obligeront à construire de façon disparate ou à niveler le tout, moyennant finances.

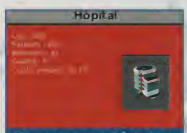
2000 or not 2000

Sim City, cela vous dit certainement quelque chose. Suite à son grand succès sur micro, Nintendo l'avait adapté sur sa 16 bits. Bien moins riche que sur PC, il avait cependant séduit de nombreux joueurs (avec un beau carton au japon). Par rapport à cette version Super Nintendo, SC 2000 apporte de nombreux éléments novateurs. L'utilisation d'un terrain avec des variations de hauteur et la possibilité de tourner autour à loisir change l'approche du jeu. Ensuite, on trouve beaucoup plus d'édifices à construire. Par exemple, pour produire de l'électricité, on peut avoir recours à l'énergie pétrolière, hydraulique, éolienne, solaire, nucléaire, et micro-ondes (!). De plus, l'évolution graphique et l'apparition de nouvelles architectures au fil des années renforce la durée de vie du jeu. Globalement, les données sont plus complexes, notamment d'un point de vue financier. Notez toutefois que si cet aspect vous ennuie profondément, vous pourrez le laisser de côté.

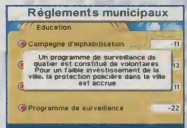
Pour maniaques : vous pouvez ajuster les taxes au pourcentage près pour chaque secteur économique de votre ville.

L'APPRENTISSAGE DE LA GESTION POLITIQUE

Toutes ces constructions, quelques-unes parmi tant d'autres, étant très coûteuses, vous devrez ajuster impôts et taxes en conséquence. Mais attention, les habitants n'hésiteront pas à descendre dans la rue pour vous faire part de leur mécontentement. Chômage, bouchons routiers, pollution, criminalité constitueront vos soucis quotidiens. Sans oublier les catastrophes naturelles (en option).



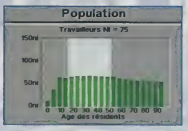
Comme pour cet hôpital, on peut obtenir à tout moment une fiche détaillée de chaque lopin de terre ou bâtiment.



Les ordonnances sont des mesures qui coûtent ou rapportent, et influent sur plusieurs autres facteurs.

LES TROIS ZOOMS

S'INFORMER



Les graphiques, cartes, statistiques et journaux ont pour fonction de vous tenir au courant de l'état de votre ville.

Après un séisme, les explosions de gaz ont provoqué de multiples foyers d'incendie, qui s'étendent faute de pompiers.

Les actions s'effectuent en passant par la barre d'icônes (toutes ne sont pas visibles ici), ouvrant chacune sur d'autres menus.

Pour vous aider à surmonter votre tâche, les programmeurs ont mis à votre disposition des graphismes somptueux : des tonnes de bâtiments variés, qui évoluent au fil des années. Une ville de 1960 aura ainsi un look totalement différent d'une mégapole en 2100.

PETIT À PETIT

Au début, c'est un peu lent (les commandes sont lourdes), et on se paume facilement dans les menus d'icônes, à cause de leur richesse. Alors un conseil : plutôt que de vous autoproclamer maire d'une des dix-sept villes déjà fondées, commencez tranquillement sur un terrain vierge en 1950. Et alors, ô magie, vous ne décollerez plus de votre console avant de nombreux jours, voire semaines, ou mois... Ce soft est indispensable !

Milouse

Saturn

SIM CITY 2000

97%

éditeur	SEGA
genre	SIMU. DE GESTION
joueur(s)	1
sauvegarde	461 BLOCS !
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	TRÈS LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Si vous connaissez déjà Sim City, nul doute que vous vous replongerez sans hésiter dans la peau d'un maire. Sinon, c'est l'occasion rêvée pour débuter !

GRAPHISME 94%
Superbe et varié. Le variété de constructions disponible est incroyable.

ANIMATION 65%
Un peu plus de fluidité dans le scrolling de l'écran n'aurait pas été un luxe.

SON 72%
Pourquoi s'entête-t-on à mettre une musique de supermarché dans ce jeu ?

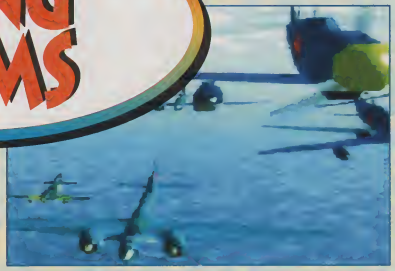
JOUABILITÉ 84%
Tout en français, mais un peu mou. Compatible avec la souris Sega (à venir).

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

WING ARMS

Saturn

Réplique d'Air Combat de Namco, voici Wing Arms, une conversion sur Saturn d'une borne assez peu connue.



LA GROSSE BERTHA
Les trois premiers ennemis sont : une tour de contrôle très bien protégée, un destroyer avec un joli pont de bois, et un gros canon mitrailleur.

Quand on dit à nos confrères de mpc que nos jeux d'avions sont des simulations aériennes, ils sourient avec condescendance. Il faut bien avouer que même les titres les plus riches des consoles 32 bits sont loin de la complexité de bon nombre de jeux micro.

Ici, vous incarnez, durant la Seconde Guerre mondiale, un pilote de chasse chargé d'accomplir plusieurs missions périlleuses. Celles-ci vont de la descente d'escadrilles aériennes à des poursuites dans des canyons, en passant par le sabordage de navires. Les coucous de la Seconde Guerre mondiale n'étant pas très complexes, seules leurs commandes principales sont restituées : deux radars, un altimètre, un contrôleur de vitesse, et un nombre de roquettes limité.

Preuve s'il en fallait, que la guerre entre Sony et Sega se déroule aussi en plein ciel !

Ça, c'est du duel aérien ! Le Baron rouge des années quarante face au Bubu rouge dans son « bubunavion » !

DES COMBATS PLUTÔT ARCADE

Lors des combats, il faut tenir compte en permanence de ces paramètres pour chercher l'ennemi, ralentir pour mieux virer, accélérer pour le rejoindre, se mettre à sa hauteur, et lui tirer dessus en l'ajustant dans le viseur. Si Wing Arms sera probablement

THE COCKPIT

À l'intérieur du cockpit, la vue est réaliste, mais on a l'impression de jouer à un simulateur de vol. À l'extérieur, le panorama est plus large, mais on se croirait dans un shoot them up.

Quand on est pris en chasse, on passe en vue externe et on suit l'action depuis l'avion ennemi, jusqu'à décrocher.

compatible avec un flightstick analogique (pas encore dispo en France), pour le moment, il faut vous contenter d'un paddle classique qui n'est en rien comparable au clavier à « quarante-douze » touches d'un PC. Bref, cette « simu » aérienne sur Saturn se situe entre le shoot them up 3D axé arcade et la simulation réaliste. Un parti-pris dangereux qui attire les foudres des extrêmistes du manche. Toujours est-il que le fun est au rendez-vous, et que la réalisation suit. C'est l'essentiel !

Bubu,
porco rossé.

AU SALON DU BOURGET

Les avions proposés se distinguent visuellement, mais aussi par leur poids, leur accélération, leur maniabilité, leurs défenses et attaques...

Saturn WING ARMS

éditeur	SEGA
genre	SIMU. DE VOL
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	CORRECTE
prix	A B C D E F

88%

PLAYER FUN **85%**

en résumé

Plus jolie qu'Air Combat sur PlayStation, et que bon nombre de titres PC, voici une « simulaction » aérienne digne d'une 32 bits.

Les avis des copilotes

LE FLOU (a peur en avion) : « Je dois faire un blocage sur les jeux de guerre et d'avions car, qu'il s'agisse d'un Desert Strike ou de Wing Arms, je m'ennuie ferme. On cherche la cible pendant des heures, on tourne autour et poum ! on la descend. Non, ce jeu ne m'amuse pas du tout. »
CAPTAIN WOLF : « Pas de surprise, voici encore une simulation de vol déguisée en shoot them up. Quoi qu'il en soit, au vu de la réalisation et de la jouabilité exemplaires, on ne peut pas rester indifférent. Toutefois, le jeu est assez difficile et peu de continues sont proposés. Un bon challenge en perspective pour les amateurs du genre. »
AIRWOOD : « Très beau et assez jouable, Wing Arms propose des combats intéressants à bords d'avions au cachet rustique. Mais deux problèmes viennent nuancer la qualité du jeu : certaines missions sont trop surréalistes et la gestion des collisions est assez folklo. »

GRAPHISME 85%
Beaux décors forcément dépouillés, et superbes avions ennemis.

ANIMATION 77%
Bonne 3D mappée, mais ça clignote lors des collisions (flagrant dans le canyon).

SON 79%
Les musiques ne soulignent pas l'action, et les bruitages sont limités.

JOUABILITÉ 80%
Même ceux qui pilotent comme des manches (à balai) réusseront à jouer.

VICTORY BOXING

Saturn

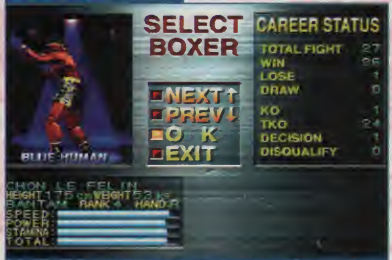
La boxe semble brancher les développeurs sur 32 bits, ces temps-ci. Après Boxer's Road sur PlayStation (PO 57), Victory Boxing déboule sur Saturn. Et c'est plutôt une bonne surprise.

Ce nouvel arrivant sur le ring dispose d'un menu d'options pour configurer le jeu à votre convenance. Vous pouvez donc choisir le sexe de votre boxeur ainsi que la catégorie dans laquelle il ou elle évolue.

DE LA SUEUR ET DES LARMES

Cependant, avant de passer à la phase de combat, il faut suivre un entraînement acharné et travailler trois facteurs très importants : la rapidité via le punching-ball, la puissance avec le sac de frappe, et la condition physique grâce à la corde à sauter. En début de carrière, vous occupez la trente-et-unième place mondiale, et ce n'est qu'au fil des rencontres que vous atteindrez un bon niveau. Certes, vous pouvez sauter des places, mais il est plus sûr de suivre l'ordre des combats. Car la prise en main n'est pas instantanée et certains enchaînements ne vous sont dévoilés qu'au compte-gouttes. Et ne vous étonnez pas de voir un gars mal rasé, brandissant en permanence une bouteille de bourbon, vous rendre visite tous les cinq combats : il vient vous distiller des conseils qui se révéleront fort utiles pour la suite de votre carrière de boxeur.

Chon



Le punch est primordial, car les combats vont rarement jusqu'à la limite.

Saturn
VICTORY BOXING

éditeur	VIRGIN INT.
genre	BOXE ANGLAISE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	TRES LONGUE
prix	

PLAYER FUN 92%

85%

En résumé

Cette simulation de boxe anglaise, la première à sortir sur Saturn, manque un peu de vitesse mais demeure très réaliste et plaisante à jouer.

GRAPHISME 85%
C'est de la 3D polygonale dépouillée, mais on s'y fait vite !

ANIMATION 80%
Fluide et réaliste malgré quelques clignotements intempestifs.

SON 85%
Les bruits des impacts accentuent la violence des coups.

JOUABILITÉ 89%
La prise en main n'est pas immédiate, mais après quelques parties, tout roule...

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

K7 VIDEO

139 F

99 F

139 F

Toutes les nouveautés

Nombreuses références PAL/SECAM

K7 VIDEO		K7 VIDEO	
RIA 1 à 3	139 F	MAPS 1 à 2	139 F
BACH	139 F	AHAV GOODESS	139 F
LOODSS 5 à 8	139 F	BORGMAN 2958	139 F
RATLASKR	139 F	Chasseurs de Vampires	169 F
Street Fighter II	139 F	Tenchi Muyo 1 à 2	139 F
MCLOVELIN 1 à 2	139 F	Ken le Survivant (le film)	139 F
COBRA 1 à 4	165 F	Maximum Protoctech	139 F
Ran : La Légende Vierge	139 F	Chevaux de Vampires	169 F
Megalopolis 1 à 4	99 F	Back Jack	139 F
GOLGO 13	139 F	Ken le Survivant (le film)	139 F
DEUS	109 F	Maximum Protoctech	139 F
USHIO & TORA	139 F	Ma vie privée (vend vie)	139 F
Bubblegum Crisis 1 &2	129 F	Back Jack	139 F
ROUJIN Z	135 F	Gaiden	139 F
APPLESEED	139 F	Fleme	139 F
ORANGE ROAD	139 F	Ranma	139 F
THE COCKPIT	165 F	Cobra 5	139 F
PLASTIC LITTLE	139 F	Cobra 6	139 F
KOJIRO Vol 2	139 F	Chasseur de zamas Tenchi	139 F
La Légende de Lemmac	139 F	Ran : La Légende Vierge	139 F
		Kohn - Hogan	139 F
		Ranma Nibun	139 F
		Pollution	139 F
		RG - Veda	139 F

K7 INT-18 ANS

Nombreuses références PAL/SECAM

Copie carte d'identité obligatoire

SHIN ANGEL 1	139 F	DRAGON PINK 3	115 F
SHIN ANGEL 2	115 F	TWIN DOLL	139 F
SHIN ANGEL 3	119 F	MA SORCIERE PRIVEE	139 F
Angoisse des Tarots	139 F	MARYAGE 3	139 F
URDSKOUL 1 à 3	139 F	Possession Complète	139 F
MILLE METEORES	139 F	Cycle Erotique	139 F
Opinion divine 2	139 F	Cycle Erotique	139 F
DRAGON PINK 1 & 2	139 F	Mademoiselle Pussy	139 F

139 F

119 F

119 F

MC diffusion

TRADING CARD US

Jeux de Rôle

MAGIC US TERRES NATALES (booster)	13 F
MAGIC US HOMELAND (booster)	13 F
MAGIC US ICE AGE (booster)	16 F
MAGIC US ICE AGE (Starter)	55 F
MAGIC ASSEMBLE 4e EDITION (booster)	20 F
MAGIC ASSEMBLE 4e EDITION (starter)	60 F
INTERVENTION DIVINE (Starter)	70 F
INTERVENTION DIVINE (booster)	20 F
INTERVENTION DIVINE (Extension)	15 F

1er JEUX DE ROLE FRANCAIS

KABAL (Starter)	75 F
KABAL (Booster)	20 F
KABAL (Extension)	13 F
Le PACK (Starter, Booster... ... Extension)	**95 F**

1 GRATUIT POUR 10 ACHETES :

XMEN ULTIME FLEER (le sachet)	35 F	BASKET FLEER ULTRA 96 (x12) :	20 F
SPIDERMAN	30 F	MARVEL METAL :	27 F
SPAWN :	25 F	LUIS ROHO ALLCHROMIUM :	20 F
EMPIRE STRIKE BACK VISION :	19 F	JOE JUSKO SERIE 2	20 F
WILD CATS (x6) :	25 F	BATMAN SAGA LUXE :	20 F

OFFRE SPECIALE

Un chèque de 30 F à déduire sur la prochaine commande

NOUVEAU : "BOMB BAG !" .....5 F

ENFIN LES POGS DBZ OFFICIELS DU JAPON !

Trading collection le sachet	35 F	PP Card 35, par 35 pochettes	70 F
Trading collection 10 sachets	320 F	Laser Card's pour 1	7 F
Hero collection n°4 le sachet	27 F	Laser Card's pour 10	60 F
Hero collection n°4 10 sachets	245 F	Classeur 80 cartes	30 F
Cartdass n°25 par 1	5 F	Classeur de luxe	149 F
Cartdass n°25 par 10	48 F	Kit de luxe	129 F
Power level 15 par 1	5 F	Hard Case	40 F
Power level 15 par 10	48 F	Poster (N° modèles) 1 un	25 F
Credit card ou ram par 1	7 F	Poster (N° modèles) par 10	220 F
Crédit card ou ram par 10	60 F	Pogs (Official Japan) (6)	12 F
Figurine 5 cm l'une	20 F	Pogs (60 + 3 Sharon)	115 F
Figurines 5 cm les 10	150 F	Art Book n°3	139 F
PP Card 35, 1 pochette	3 F	Tapestry	179 F

MANGA

EROTIQUES INT-18 ANS

COPIE CARTE D'IDENTITE OBLIGATOIRE

MANGAS		ART BOOKS	
ANGEL 1 à 7	58 F / vol	SIGNIFIANT	253 F
Angel Francais 1 à 3	45 F / vol	UJIN LAND	95 F
FROG MEN 1 à 3	50 F / vol	TABOO	150 F
JULIET 1 à 4	50 F / vol	MINK	200 F
KONA SHASE! 1 à 5	58 F / vol	DO KYU SEI 1 à 2	200 F
MISTY GIRL 1 à 2	60 F / vol	Artworks Of Fairytale	198 F
OSEMOU CINC 1 à 9	53 F / vol	CAN CAN BUNNY	130 F
Q & I 1 à 5	58 F / vol	Dragon Knight 4	200 F
VISIONARY 1 à 10	58 F / vol	LYCEENNE (U JIN)	280 F
YUO	80 F / vol	Viper	150 F

ANIMÉ COMICS

Dr SLUMP 1 à 5	69 F / vol	Blue Seed 1 à 4	78 F / vol
Ranma 1/2 (Moves 3)	69 F / vol	Final fantasy ceo 1 à 2	100 F / vol
Saint Seiya 1 à 4	69 F / vol	Hokuto no Ken (moves)	69 F
Slam Dunk 1 à 4 (moves)	69 F / vol	Ten Chi Muyo ceo serie 1 à 3	120 F / vol
Street Fighter II (moves)	50 F / vol	Ten C... Yo aki film (moves) 1 à 3	69 F / vol
St Fighter II Vcd ceo serie 1 à 2	75 F / vol	The ghost in the shell	130 F
Yuyu Hakusho UFI 1 à 2	69 F / vol	Akuto 1 à 4	78 F
Yuyu Hakusho (1 moves)	69 F	Nimu (moves)	69 F
Yuyu Hakusho (2 moves) 1 à 2	69 F / vol	Pompo	69 F
3x3 eyes (ceo serie) 1 à 4	79 F / vol	Vidéman 1 à 5	69 F / vol
B.S. Sailormoon Tv ser 1 à 10	69 F / vol	Lady Cocoa (serie Tv) 1 à 12	69 F / vol
B.S. Sailormoon, R Tv ser 1 à 8	69 F / vol	Cyber Weapon (boncyag)	75 F
Bishop S. Sailormoon R (moves 1	65 F	Chasseur de fantômes 1 à 3	60 F / vol

MANGAS JAPONNAIS

Nombreuses références

KENJIE SUMMIT 28 vol	39 F / vol	RG Veda 1 à 5	50 F / vol
BASTARD 16 vol	39 F / vol	Sailor Moon 1 à 12	50 F / vol
3x3 EYES 18 à 20	52 F / vol	Usher et Tora 1 à 23	39 F / vol
CITY HUNTER 35 vol	39 F / vol	Usher et Tora 24 à 28	40 F / vol
SAILORMOON 10 vol	39 F / vol		
YUYU HAKUSHO 25 vol	39 F / vol		
RASHI 2 vol	39 F / vol		
ORANGE ROAD 23 vol	39 F / vol		
DRAI 2 5 vol	39 F / vol		
SAINT SEIYA 28 vol	39 F / vol		
GUNNM 9 vol	39 F / vol		
STREET FIGHTER GAIG BATTLE :	75 F / vol		
DRAGON QUEST 28 vol	39 F / vol		
ZETMAN 1 vol	39 F / vol		
CATS EYE 1 vol	39 F / vol		
Cobra 7 à 10	50 F / vol		
Crying Freeman 1 à 9	50 F / vol		
Doomen 1 à 2	50 F / vol		
Ghost in the Shell	100 F		
Dragon Pink 1 à 3	50 F / vol		
Gon 1 à 3	53 F / vol		
HC 1 à 12	39 F / vol		
HC 13 et 14	40 F / vol		
Legend of terminar 1 à 3	39 F / vol		
Outlanders 1 à 8	39 F / vol		
Pelaton 1 à 22	39 F / vol		

ART - BOOKS

Alara Club	350 F
Phantasien	280 F
Magic Knight Ray Earth	220 F
Alpha	280 F
Tri Na Sorcha	220 F
Macross 7	130 F
Dragon Quest	250 F
Outlanders (book film)	85 F
RG Veda illustrations	320 F
Porco Rosso (Roman album)	135 F
Blue Seed (Roman album)	150 F
Basket 1 Guerriers	280 F
Coo	180 F
Escalerte	200 F
Elvecz	200 F
UR LA Zoiram	200 F

DRAGON BALL Z

K7 VIDEO DBZ

DRAGON BALL Z du Vol 1 au Vol 11 :	119 F
ou le Pack de 3 Vol de DRAGON BALL Z :	329 F
ou le Pack de 4 Vol de DRAGON BALL Z :	399 F

ENFIN LES 4 NEWS DBZ

LE RETOUR DE BROLY	139 F
L'ATTAQUE DES BIORIDES (BID BROLY)	139 F
DRAGON BALL LE CHATEAU DU DEMON	139 F
DRAGON BALL L'AVENTURE MYSTIQUE ,	139 F
ou le Pack des 4 Vol de DRAGON BALL Z :	499 F

ART BOOK DBZ

COLLECTOR

VOL.1 COMPLETE ILLUSTRATIONS	180 F
VOL.2 STORY GUIDE	150 F
VOL.3 TV ANIMATION PART 1	160 F
VOL.4 WORLD GUIDE	150 F
VOL.5 TV ANIMATION PART 2	160 F
VOL.6 MOVIES & TV SPECIALS	180 F
VOL.7 DRAGON BALL	160 F

ANIMÉ COMICS DBZ de 1 à 15	69 F / vol
MANGAS DBZ N.A.S de 1 à 42	39 F / vol

Movies Card's Diffusion - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex - Tél/Fax 53 40 21 93

Revendeurs : Tél/Fax 53 70 17 20

Offre valable jusqu'au 29/02/96 dans la limite des stocks disponibles. Les photographies ont un caractère illustratif. Document non contractuel.

Bon de Commande

à retourner à : **MC Diffusion** - B.P. 118 - 47303 Villeneuve Cedex

(C 13) DESIGNATION	PRIX
Port (gratuit à partir de 300 frs)	30 F
TOTAL A PAYER moins tes 10% :	

Mode de Paiement :
☐ Par Chèque
☐ Mandat

Nom : .....
Prénom : .....
Date de naissance : .....
.....
Tél : .....
Adresse : .....
.....
.....
Signature :

ZERO DIVIDE

PlayStation

Il y a quelques mois, nous vous présentions Zero Divide en Over the World. Aujourd'hui, la version officielle débarque en France. Le jeu est bon et complet mais esthétiquement trop confus pour faire l'unanimité.

Les jeux de baston tombent en avalanche ces temps-ci. Et si le choix est de plus en plus difficile, il faut reconnaître qu'il y en a pour tous les goûts. Purement arcade ou carrément technique : les fanas y trouvent leur compte. Zero Divide, lui, fait partie des « très techniques ». Le jeu fontionne comme Virtua Fighter : un bouton de garde et deux autres pour les coups de poing et pied. Quant aux coups spéciaux, il est, là aussi, très proche de Virtua et présente, en plus, quelques liens de parenté avec Street Fighter.
Mais là où ce soft est très intéressant, c'est qu'il a su prendre les bons côtés des jeux dont il s'est inspiré pour les améliorer. Ainsi, lorsque votre personnage est sur le point de subir un Ring Out, il peut se laisser tomber et se raccrocher d'une main au rebord. Une feinte très sympa qui permet des combinaisons impressionnantes, dignes des meilleurs films d'action. D'autres éléments interviennent comme l'usure des membres de vos persos ; les coups portés deviennent alors moins puissants.
Le seul reproche vient du design très particulier des combattants qui ne plaira sûrement pas à tout le monde. Une chose en tout cas est certaine : Zero Divide n'est pas un jeu superficiel.

Leflou

Le dernier boss se trouve ici en fâcheuse posture. N'ayez aucune hésitation : achevez-le !

PlayStation
ZERO DIVIDE

éditeur	OCEAN
genre	BASTON 3D
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	REGLABLE
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 85%

87%

en résumé

Très technique, Zero Divide possède un potentiel intéressant, hélas gâché par des personnages à l'aspect repoussant et peu clair.

GRAPHISME 85%
Des décors soignés mais certains personnages sont trop confus et cubiques.

ANIMATION 92%
La 3D est fluide. Les mouvements de caméra rendent le tout majestueux.

SON 85%
Bruitages appropriés (sans plus) et musiques d'ambiance. Classique !

JOUABILITÉ 93%
Maniable même si certains persos s'appréhendent difficilement.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

MICKEYMANIA

On ne l'attendait pas, et il s'invite avec un sans-gêne ! Mickey est plutôt gonflé surtout qu'il ne s'est pas changé depuis plus d'un an ! Bons princes, nous l'acueillons quand même à bras ouverts.

Il y a un peu plus d'un an, Mickeymania sortait sur 16 bits et célébrait de bien belle façon le soixante-cinquième anniversaire de la souris mondialement connue. À cette époque, les 32 bits pointaient juste le bout de leur museau et on vous faisait baver sur les photos de jeux grand spectacle (Ridge Racer et autres Panzer Dragoon). Sortir aujourd'hui Mickeymania sur la PlayStation semble donc un peu gonflé de la part de Sony.

LIMITÉ

Certes, ce plate-forme reste sympathique, jouable et agréable, et ce d'autant plus que certaines améliorations techniques viennent appuyer avec force des passages clés (la mise en couleur du premier niveau, la poursuite en 3D...). Mais tout de même, on se retrouve devant un soft beaucoup moins long que Rayman (seulement cinq mondes) et pas particulièrement plus beau. Mickeymania avait déjà mal supporté la comparaison lors de l'arrivée de Yoshi's Island et Earthworm Jim 2 (sans parler de DKC 2), inutile donc de vous dire que son passage sur 32 bits lui porte plus préjudice qu'autre chose.
Reste un petit jeu de plateforme sympa, sans plus.

Leflou

éditeur	SONY
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

83%

en résumé

Avec ses graphismes inégaux, Mickeymania a pris un coup de vieux depuis sa naissance sur 16 bits. Une adaptation un peu décevante.

Cette scène est calquée sur celle de la course poursuite avec l'éléan. La même que sur 16 bits, ni plus, ni moins.

GRAPHISME 85%
Parfois beau, parfois très vide. Certains passages ne possèdent pas de décors !

ANIMATION 88%
Correcte avec quelques passages impressionnants.

SON 88%
Musiques de qualité mais les bruitages ne sont pas toujours très travaillés.

JOUABILITÉ 84%
Collisions imprécises. Difficile de distinguer les éléments dangereux de ceux inoffensifs.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

SCHOCKWAVE 2

Tu possèdes une 3DO et, depuis quelques mois, tu cherches un bon jeu ? Alors qu'est-ce qu'on a en stock ? T'aimes la SF ? Oui ? (ben dis-le !) Allez, accroche-toi, Schockwave 2 a de quoi te faire triper.

Cette nouvelle mouture est graphiquement supérieure au premier Schockwave, ce qui devrait rasseurer tous ceux qui sont restés sur leur faim avec le précédent volet. Les décors ont été cette fois un peu plus travaillés, et on a même droit à de beaux mappings, ce qui donne du caractère à ce jeu de tir plutôt simplet. Car Schockwave 2 n'est effectivement rien d'autre qu'un shoot them up : on a beau piloter différents véhicules et exécuter plusieurs missions, on fait toujours la même chose... blaster ! Alors pour captiver le joueur, EA nous colle un petit scénar conduit par des séquences cinématiques de qualité. Pour une fois, les acteurs ne jouent pas comme des manches et la mise en scène n'est pas loin du niveau de la saga Wing Commander (un must !). Évidemment, ce n'est pas en français mais vu la qualité de certains doublages, mieux vaut se mettre à la VO (un bon entraînement pour votre anglais !). Bref, Schockwave 2 se regarde comme un film et se joue avec intérêt. Il serait donc ingénieux de votre part de le faire tourner sur votre 3DO. M'enfin, si vous préférez passer à côté d'un bon soft, vous pouvez toujours faire semblant de n'avoir pas lu la fin !

El Didou,
oh di dou di dou da...

Aux commandes de votre engin, vous n'aurez pour mission que de blaster tous les ennemis. Alors, heureux les bourrins ?

3DO

3DO SCHOCKWAVE 2

éditeur
ELECTRONIC ARTS

genre
ACTION

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI

continue
OUI

difficulté
PROGRESSIVE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

89%

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

en résumé

Schockwave 2 est un très bon soft que l'on ne saurait trop vous conseiller. Évidemment, il faut aimer le genre !

GRAPHISME 88%
Les décors sont parfois un peu vides et brumeux... mais bon, ça passe.

ANIMATION 85%
Tiens, j'ai cru voir un ralentissement... mais alors un petit, un tout petit.

SON 90%
Chouette bruitage, bonne musique, et... quand la musique est bonne, bonne, bonne...

JOUABILITÉ 90%
Aucun problème. Tout baigne, comme dirait l'autre !

Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité...

Je M'abonne !

et je bénéficie des avantages Player One

1. un numéro gratuit
2. deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)
3. la garantie du tarif pendant un an

6 numéros 192F

6 numéros 154F + 770 Crédits Player

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix **320F**

11 numéros + 1 cadeau Dragon Ball au choix **256F** + 770 Crédits Player

Le manga Dragon Ball (Tome 1)

La figurine Dragon Ball

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à :
Player One, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

(Cochez les cercles blancs)

Oui ! je m'abonne à *Player one* :

1. **6 numéros : 192 F** (ou **154 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
   DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion)
2. **11 numéros : 320 F** (ou **256 F + 770 Crédits Player**) Tarifs pour la France métropolitaine
   DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion)

Je choisis mon cadeau : 1 figurine Dragon Ball ou Le manga Dragon Ball (Réception 4 semaines après le magazine)

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Pseudo : .....
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

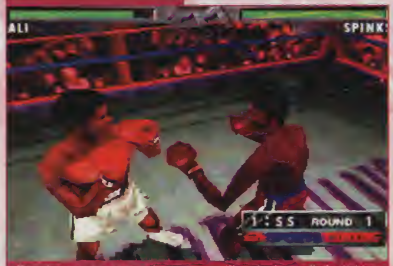
Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

FOES OF ALI

On ne peut pas dire que boxe et jeux vidéo fassent bon ménage. Alors évidemment, lorsque Foes of Ali débarque sur 3DO, on espère, on rêve... On n'ose y croire ! Are you ready ?

Avant même de monter sur le ring, on peut perdre une petite demi-heure à se balader dans les menus de Foes of Ali. Mais c'est là un mal pour un bien car vous saurez tout de la carrière de Mohamed Ali grâce au concept « historique » du jeu. Et vous (re)vivrez les véritables rencontres de ce grand champion. Une fois sur le ring, c'est graphiquement superbe. La multiplicité des vues apporte beaucoup de vie au match, et permet au boxeur d'être toujours au cœur de l'action. La prise en main, en revanche, est loin d'être évidente. Même si l'on connaît les touches, on a beaucoup de mal à placer ses attaques. Découragé au début, on finit, avec un peu d'entraînement, par être dans le tempo. Et là, c'est la déferlante ! En fait, le plus gros handicap de ce soft est le manque de punch, de violence ! Les coups ne semblent jamais porter. C'est tout de même dommage pour un jeu de boxe ! Néanmoins, cette simulation reste la plus belle du moment sur le plan graphique. Et question historique, elle est tellement riche qu'elle plaira à coup sûr aux inconditionnels du grand Ali. Je ne saurais donc que trop vous la recommander si vous aimez la boxe.

El Didou,
dit « Tête confite ».



Deux hommes, un ring, des gants... Plus de doute, il s'agit bien d'une simulation de boxe (j'aurais pu être détective !).

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	BOXE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 87%

en résumé

Foes of Ali est une sublime simulation de boxe qui, malgré une jouabilité délicate, satisfera tous les amateurs du noble art, tel que le pratiquait Mohamed Ali.

GRAPHISME 90%
De beaux graphismes très réalistes. Les boxeurs sont presque parfaits.

ANIMATION 87%
Les déplacements des joueurs ne sont pas très souples...

SON 85%
Mouais, pas mal... ça manque parfois un peu d'ambiance dans le public.

JOUABILITÉ 75%
Dommage que la prise en main ne soit pas plus facile. Car au début on rame vraiment.

100 95 90 88% 80 75 70 65 60 55 50

Iczers: robots-armures défenseurs de la Terre

On retrouve une descendante de Nagisa (l'héroïne des volets précédents) ainsi que sa copine Kaai. Elles sont associées à deux petites nouvelles : Namia et Kiroan. Ces quatre lycéennes vont devoir repousser les envahisseurs avec à leur tête Chaos et sa soeur. Elles seront aidées dans cette délicate mission par de puissantes armures (les Iczelions). Lorsqu'elles les portent elles deviennent : Fire Iczelion (Nagisa), Black Iczelion (Namia), Silver Iczelion (Kaai) et Gold Iczelion (Kiroan).

Volume 2 disponible fin janvier

Un satellite, une cible, les mineurs de l'espace en danger de mort

Dans le futur en 2060, des humains habitent sur un astéroïde en orbite autour de la terre. Ce sont des mineurs qui extraient un métal très rare pour l'envoyer sur la terre. Il n'y a qu'un seul enfant sur l'astéroïde, il s'appelle Ushiwaka. Il veut devenir lui aussi mineur...comme son père. Mais un satellite de l'armée devient fou et pointe ses missiles droit sur...

Volume 2 disponible fin janvier

Distribution

ADGG
Tél. 60 11 53 93
Fax 60 11 26 70

DRAGON'S GAMES
Tél. 69 10 14 50
Fax 69 10 14 59

Vite Vu

GAME BOY
Mortal Kombat 3

prix F E D C B A — 25%

éditeur	ACCLAIM
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

MK 3 sur Game Boy est renversant de médiocrité ! Dès la page titre, on se dit que quelque chose ne va pas : il n'y a même pas d'écran d'options. On appuie donc sur Start, l'air dubitatif, pour découvrir un panel de huit combattants. Après avoir choisi le moins laid d'entre eux — difficile de se décider entre ces sprites immondes — le jeu révèle toute son ignominie. Les mouvements sont saccadés, les graphismes vides, l'intérêt inexistant… On sent que les concepteurs ont parié sur le titre sans se donner la peine de nous proposer un bon jeu. Tant pis pour eux…

Chris

3 DO
Psychic Detective

prix F E D C B A — 70%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	FILM INTERACTIF
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

My tailor a beau être riche, je n'entrave hélas pas grand chose aux dialogues de Psychic Detective. C'est franchement embêtant… Psychic detective, c'est une enquête à mener dans un film interactif. Vous incarnez un extra-lucide qui doit retrouver un meurtrier. Mais avant de démasquer l'assassin, il faut interroger tous les suspects. Et si vous ne parlez pas la langue de « chèquespire », c'est quasi impossible de vous y retrouver. Dommage, car pour une fois que ce genre de soft était bien réalisé, on aurait aimé pouvoir y jouer en comprenant les dialogues.

El Didou

MEGADRIVE
Madden NFL 96

prix F E D C B A — 81%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	FOOT US
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Les simulations sportives éditées par EA Sports constituent pour l'ensemble de la presse spécialisée des marronniers ! (Ndlr : sujets que l'on retrouve chaque année à la même période) Après NBA Live 96, Fifa Soccer 96, voici Madden NFL 96. À l'instar des jeux précités, cette cuvée est une remise à jour, basée sur la saison passée. Le jeu à quatre est bien sûr présent. Rappelons qu'en dépit d'un aspect relativement bourrin, le foot US produit un nombre impressionnant de stratégies. Un jeu, donc, destiné en priorité aux amateurs de ce sport encore méconnu en France.

Chon

SUPER NINTENDO
World Masters Golf

prix F E D C B A — 77%

éditeur	VIRGIN
genre	SIMU. DE GOLF
nombre de joueurs	1 A 8
sauvegarde	OUI
continue	NON

Sans être révolutionnaire, World Masters se démarque des autres simulations de golf par sa réalisation basée sur le fameux mode 7 de la Snes. Le paramétrage des coups s'effectue à partir d'une vue panoramique, dans laquelle le décor est calculé en fonction de votre placement sur le parcours. Dès que le coup est frappé, une animation en mode 7 accompagne la balle sur toute sa trajectoire. Les greens, quant à eux, constituent le point faible du jeu du fait d'un graphisme polygonal trop cubique. Bref, cette simulation n'est indispensable que pour les fans de golf.

Wolfen

World Series Base-Ball (Saturn)

LE ZOOM DE VITE VU

De grande qualité, ce base-ball s'adresse aussi bien aux amateurs qu'aux néophytes.

SATURN

World Series Base-Ball

prix F E D C B A **92 %**

éditeur	SEGA SPORTS
genre	SIMU. DE BASE-BALL
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	NON

Aussi méconnu en France que populaire outre-Atlantique, le base-ball a fait l'objet de nombreuses simulations dont seules deux ou trois ont été commercialisées chez nous. Aujourd'hui, Sega tente sa chance sur la Saturn avec un soft digne d'intérêt.

À l'instar de la NHL ou de la NBA, la fédération nord-américaine de base-ball a accordé une licence à Sega Sports pour exploiter son nom et son logo. Ainsi, les équipes et les joueurs proposés sont ceux qui ont marqué la saison 94 du championnat américain. Partant de cette base, Sega nous a concocté un petit bijou au réalisme et aux graphismes de qualité. En pénétrant sur le terrain, un constat s'impose : comme très souvent sur Saturn, les joueurs ne sont pas réalisés en polygones ; il s'agit de sprites issus de digitalisations qui, chose étonnante, sont particulièrement réussies. Comparé aux graphismes d'un jeu tel que MK, dire que c'est le jour et la nuit n'a vraiment rien d'exagéré. L'action se déroule sur un terrain réalisé en 3D de superbe facture. L'ergonomie permet de réaliser des phases de jeu très proches de la réalité. Les concepteurs ont également pensé aux joueurs qui ne connaissent pas bien les règles du base-ball, en intégrant un mode Défense automatique. Par ailleurs, les commentaires accompagnant les diverses actions s'avèrent très prenants. Si ce jeu s'adresse aux aficionados de ce sport, il n'en constitue pas moins une bonne école pour qui souhaite s'initier…

Wolfen

SUPER NINTENDO

Boogerman

prix F E D C B A **50 %**

éditeur	INTERPLAY
genre	CRADE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Boogerman est un jeu de m… Décevant ! c'est vraiment décevant de voir qu'avec un sujet pour le moins original (jouer avec un pétomane, ce n'est pas courant), les concepteurs ont créé un banal jeu de plate-forme, laid, pas original et très répétitif. Non les gars, un soft ne se fait pas uniquement avec une idée de base ; il en faut plus pour accrocher les joueurs !

Le flou

3 mois d'essai

PLAYER ONE
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO !

En vente chez tous les marchands de journaux.

MANGA PLAYER
LE MAGAZINE DES FANS DE MANGAS !

Je m'abonne pour 3 mois

à Manga Player : 79 F au lieu de 90 F

à Player One : 84 F au lieu de 96 F

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal :
Ville :
Date de naissance :
Console(s) :
Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs

ViteVu

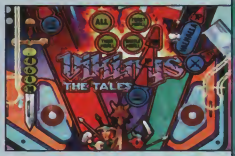
SATURN/PLAYSTATION

True Pinball

prix 85% (A B C D E F)

éditeur	OCEAN
genre	FLIPPER
nombre de joueurs	1A8
sauvegarde	OUI
continue	NON

Au départ, True Pinball est un flipper sorti (jadis) sur Amiga. Ces deux moutures que nous propose Ocean sont donc des conversions, destinées au support 32 bits de Sega et Sony. Quatre flippers différents sont au menu : Law and Justice, Vikings, Babe Watch et Extreme Sports. Du côté des options, trois vues sont à votre disposition : 3D, 3D Higress et Top. Si les deux premières se ressemblent beaucoup, la dernière est en revanche une vue de dessus très belle, mais hélas pas très jouable. Vous pouvez également choisir de jouer avec trois ou cinq billes. À l'instar des véritables flippers actuels, certains bonus sont en fait des mini-jeux dans le jeu. Malgré cela, force est de reconnaître que les flips sont très proches, et se rejoignent dans la simplicité. Quelques rampes et autres champignons, et puis c'est tout ! Pas de scrolling vertical comme dans Sonic Pinball, permettant d'accéder à des tableaux supérieurs. Néanmoins, True Pinball est très agréable à jouer. La version Saturn comprend des musiques amusantes. Celle prévue sur PlayStation compense par des graphismes plus fins, et une animation un poil plus rapide. Bref, quelle que soit la version, nous sommes en présence d'un soft très amusant, même si l'on peut regretter le nombre relativement peu élevé de flippers. En revanche, les plus jeunes, qui n'ont pas forcément le loisir de jouer dans les salles de jeu, seront certainement comblés.



Chon

MEGADRIVE 32 X

Kolibri

prix 88% (A B C D E F)

éditeur	SEGA
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	INFINI

Loin des shoot them up pleins de bruit et de fureur que le joueur à coutume de croiser sur sa route, Kolibri joue la carte du guerrier bucolique — un genre assez peu exploité. Étonnamment beau, ce jeu, qui vous met dans la peau d'un joli petit colibri (!), bénéficie d'une ambiance tout à fait surprenante. Les ennemis vous assaillent de partout, et, pour vous défendre, vous disposez de plusieurs types de tir (c'est bien connu, les colibris ont des lasers ou des tirs explosifs qui leur sortent du bec). C'est donc avec une joie féroce et les ailes frétillantes de plaisir que vous vous débarrassez des hamsters et autres guêpes qui viennent à votre rencontre. En plus de ces petits bélligérants — vous-même n'êtes pas très grand —, d'autres créatures plus dangereuses essaient de vous faire la peau : grenouille avaleuse, caméléon gobeur… En un coup rapide de leur langue adipeuse, elles vous envoient direct au fond de leur estomac. Méfiance donc !

Beau, original et quelque peu « stratégique » à certains moments, Kolibri pourrait être considéré comme une espèce d'Ecco aérien. Seul véritable problème : sa jouabilité. Les mouvements du volatile nain sont en effet très nerveux, et même s'ils s'approchent en cela de la réalité, ils n'en restent pas moins assez crispants.

Enfin, les bons jeux ne sont pas pléthore sur 32 X, et il serait malheureux de bouder Kolibri pour ce petit défaut qu'on finit, avec l'habitude, par oublier.

Chris

JAGUAR — Ultra Vortek

prix 35%

éditeur: ATARI
genre: BASTON
nombre de joueurs: 1A2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Voilà un jeu — un de plus — qui risque de faire regretter aux possesseurs de la Jaguar, leur acquisition ! Vous disposez de sept combattants (dont une fille), pour vous mettre dessous. À l'instar de Mortal Kombat, ceux-ci ont été digitalisés. Seulement, le résultat qui n'était pas mal sur Super Nintendo, devient, ici, franchement hideux. Et pour ne rien arranger, leurs coups sont limités et sans intérêt...
Bref, on se demande si Atari n'a pas choisi la fuite en avant. Après les daubes, voilà les méga-daubes !
Chon

JAGUAR — White men can't jump

prix 40%

éditeur: ATARI
genre: STREET-BALL
nombre de joueurs: 1A4
sauvegarde: NON
continue: OUI

Après le film, « Les blancs ne savent pas sauter » arrive sur console. Et pas n'importe laquelle : sur Jaguar. Le principe est simple : deux équipes de deux s'affrontent sur un seul et même panier. Après chaque point marqué, l'adversaire qui récupère la balle doit sortir de la zone avant de lancer son attaque. Quand les joueurs se trouvent au premier plan, vous avez droit à un zoom qui n'est pas du plus bel effet. En clair, ça pixellise ! Mais le pompon, c'est que la cartouche, vendue avec un Multitap, est prévue pour quatre joueurs maxi, alors que sur la boîte on peut lire « 1 or 2 players » !
Chon

amie LE PRO. ☎ 43 57 96 27
11, bd Valteire - 75011 Paris (Métro République)
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS
AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!
ACHETEZ 500F de jeux d'occasion — GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la sélection 100 F — ÉCHANGEZ équivalent 50F par 1 de la même valeur

OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

SATURN occas (garantie 6 mois) 1900 F

190 F	240 F	290 F	290 F	349 F
ASTALI	BATTLE MONSTERS	FIFA 96 (VF)	BLUE SEED	DARKLIGHT CONFLICT
DEADLIVE	BIOS	GC3	FORMULA ONE	DRAGON BALL Z
GAMES CHAMPION	CAPTAIN COMMANDO	GOLDEN AXE THE DUEL	GALACTIC ATTACK (VF)	GALAXY FIGHT
CLOCK WORK KNIGHT	DIRTYARMY OFFROADERS	HANG ON GP 95	IN OUTLAND (VF)	GUN BURS
DRAGON SAGA	PHANTOM DRAGON GLE	KATANA (VF)	LOVER LOCKER	MAGIC KNIGHT RAYEARTH
SHINOBIS DEM	PEARLE BLACK GALE	THUNDER HAWK 2 (VF)	MORFEUS (RESIDENT)	SEGA RALLY
STREET FI WARRIORS	SAMURAI 1 (VF)	VICTORY BOXING (VF)	MPEG (VF)	STEAMGUNS
VICTORY GOAL	VICTORY GOAL (VF)	VIRTUA RACING (VF)	PANZER DRAGON (VF)	VIRTUA COP
VIRTUA FIGHTER REMIX	VIRTUA VOLLEY BALL	WORLD SERI WAL BAS (VF)	WORLD ARMS	VIRTUA FIGHTER II

PSX occas (garantie 6 mois) FR 1700 F JAP 1900 F

190 F	190 F	249 F	290 F	290 F	290 F
CYBERBALL	CRIME FIELD	DEVIL DEI (VF)	BLOOD FEUD	KING FIELD II	VIEW POINT
EBONE CRACKER	LEMMINGS 3D (VF)	GROUND STORMZ	DESTRUCTION DERBY (VF)	MORTAL KOMBAT III	WARHAMMER (VF)
EXTREME	MAGIC BALL WARRIOR	MATCH BOXING	FORMULA ONE (VF)	PGA TOUR (VF)	WIPE OUT
CYBER SLED	NIGHT STRIKER	NBA JAM TE (VF)	DRAGON BALL Z	PROCESSORA	WORM 5 (VF)
CYBER SPEED (VF)	ROBOTRON (VF)	RADLAN II (VF)	EXTREME GAMES (VF)	POWER INFERNOS	X-COM (VF)
ELECTRO	PARODIUS	RAYMAN (VF)	FIFA 96 (VF)	ROAD RASH	ZERGULER
GUARDIAN	SCARRLAD	RIDGE RACER	GAS	TEKKEN (VF)	ZERO DIVIDE
GUARDIAN HEAVEN	STREET FIGHTER II MOVIES	SOVIET STRIKE	GRAND SLAM	THEME PARK (VF)	ZERO DIVIDE 2
JUMPING FLASH	TOTAL ECLIPSE (VF)	TOSHINDEN (VF)	HERONE HOPPER	THUNDER HAWK II (VF)	ALL THE CAR
KILLER THE BLOODED	TOMBIES PUZZLE	WWF (VF)	INTERNATIONAL SOCCER	TWINBEE DELUXE	VICTORY GOAL
			WORLD ARMS		VIRTUA COP
					VIRTUA FIGHTER II

NEO GEO CD occas (garantie 6 mois) 1690 F

149 F	149 F	190 F	190 F	249 F	290 F
ART OF FIGHTING	SAMURAI SHOW DOWN	BASKET DEFENSE	SENGOKU II	FATAL FURY III	KING OF FIGHTING
AERO FIGHTER II	SUPER SIDE KICK II	MUTATION NATION	STREET HOOPS	SUPER SIDE KICK III	PULSTAR
KING OF FIGHTER 94	TOP HUNTER	SAMURAI SHOWDOWN II	VIEW POINT	WORLD HEROES PERFECT	SAMFOXAI III

3 DO occas (garantie 6 mois) 1690 F

100 F	100 F	150 F	150 F	200 F	250 F
DRAGON'S LAIR	TWISTED	COMPUTER KILLER	MONSTER MANOR	FIFA	GUARDIAN VOODOO
GUARDIAN WAZ	WE SLAZER	FLASHBACK	NEBUL ASSAULT	MAD DOG II	SPACE HULK
INTERCEPTOR	WART OF WARBIRD	HELL	SOCKER WORLD	REPUBLIC	VIEW POINT
GUARDIANS	WING'S SHOT JOINT ATACK	IMMORTALITY	SHERLOCK HOLMES	SAMOURAI SHOWDOWN	WING COMMANDER II
TOTAL ECLIPSE	WING COMMANDER	LA NOIRE	TRIA CONTROL II	STREET FIGHTER II	WOLFENSTEIN

NEO GEO occas (garantie 6 mois) 690 F

190 F	190 F	290 F	290 F	390 F	490 F
ART OF FIGHTING	FATAL FURY	KING OF THE MONSTER	FIGHTER'S HISTORY	FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II
BLUE JOURNEY	KING OF THE MONSTER	ANDORO DUNGEOS	MUTATION NATION	MUTATION NATION	GAROUD REVENGE
BURNING FIGHT	MAGICIEN LORD	NAM 1975	SAMURAI SHOWDOWN	SAMURAI SHOWDOWN	SUPER BIZEN II
CROSSED SWORD	NAM 1975	OTAKUGAN	SENGOKU II	SENGOKU II	VIEW POINT
CYBER COPS	SOCKER HERO	FATAL FURY II	WORLD HEROES II	SPIN MASTER	WORLD HEROES II

MEGADRIVE occas (garantie 6 mois) 390 F

75 F	75 F	75 F	100 F	100 F	100 F
ALESIA DRAGON	FORGOTTEN WORLD	EAST BATTLE	ALIEN III	DAVID DUDY SOCCER	MEGADRAGONS
CHAKAN	GAROUL'S IN GAROUZ	SHADOWN THE BEAST	ANOTHER WORLD	ECCO DOLPHIN	MENACE
CYBER BALL	GYNOUGS	SPACE HARRIER II	ATOMIC RUNNER	EX MUTANT	SPECTRALL II
DAVID ROBINSON	JAMES POND II	STRIDER	CHUCK	GALAHAD	SPLATTER HOUSE III
E-SWAT	JOHN MADDEN II	TALESPIN	DUNKER	GAROL	TEAM USA
LA MOCKEY	JORDAN & BIRD	VIRTUA SATTLEGROUND	EDDIE FLASHER	GRAND SLAM	TWIN HAWKS
TATAL LAMTERNTHE	ED CAMELEON	WORLD CUP ITALIA	FIFA SOCC	JURASSIC PARK	ULTIMATE SOCCER

150 F	150 F	150 F	200 F	200 F	250 F
ALADDIN	JAMES POND III	ROCKET KNIGHT	SONIC III	JURASSIC PARK II	BATMAN FOREVER
ALIEN 3	MAGNUM 94	SAMO FU	ALIEN SOLDIER	NBA ACTION 95	LIGHT EXPLOADER
BUBBA SAVE	MAL MAL	SONIC SPINBALL	LIP	NBA JAM TE	PETE SAMPRAS
DUNGEON & DRAGON	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	STREET FIGHTER II	BOMBER'S	NBA LIVES 95	PRIMAL RAGE
DYNAMITE HEADY	NBA JAM	STREET OF RAGE II	DAVY CROCE	PETE SAMPRAS	PROJECTILE
FIFA SOCCER	PGA MASTER	SUBTERRANEAN	ECCO DOLPHIN II	POWER DRIVE	SOLEIL
FLASHBACK	PIT FALL	THUNDER FORCE IV	FIFA 95	TAZMANIA II	SONIC IV
HAUNTING	PGA	TORTUE FIGHTER	JAKE TERRYS	TE MAN	SOUVE DE ENVOIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT : ORDINATEURS - CONSOLES PERIPHERIQUES - CARTOUCHES LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

SUPER NINTENDO occas (garantie 6 mois) 390 F

100 F	150 F	150 F	200 F	300 F	350 F
ASTERIX	ADAM'S FAMILY II	ADAM'S FAMILY VALUES	DRAGON	ADAMS FAMILY VALUES	ALADDIN
BILL LAMBER'S GOLFE	CASTLEVANIA IV	BATMAN RETURN	MARIO ALL STAR	BATMAN RETURN	FIFA SOCCER
CLAYMATES	CONQUEST	CHRONO TRIGGER (JAP)	NBA JAM	EVERGREEN TRIGGER (JAP)	FLASHBACK
INTERNATIONAL TENNIS	FIFA SOCCER	DONKY KONG COUNTRY	ROCKET RANGER	FINAL FANTASY III	MARIO KART
MAGIC SWORD	FLASHBACK	FLASHBACK II	SUPER SOCCER	FINAL FANTASY III	NBA JAM
X FITE	MICHAEL JORDAN	MEGAMAN X-3	TOP RACER	MEGAMAN X-3	RIFLER
SOYA SAGA II	PGA MASTER	PGA TOUR	WRESTLEMANIA	MORTAL KOMBAT II	SAVIALIZER
STARWING	PGA TOUR	PGA TOUR II		MORTAL KOMBAT II	STREET FIGHTER II TURBO
SUPER SOCCER	STREET FIGHTER II TURBO	SUPER TERRICAN		PRIMAL RAGE	TOMBS CLOUDES
	SUPER TERRICAN			SECRET OF MANA	TOTAL 2
				SECRET OF MANA	WARLOCK
				SUPER DIRECT SOCCER II	
				SUPER TERRICAN II	

NOMBREUSES FORMULES D'ÉCHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS,

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Valtaire 75011 PARIS

Nom. . . . . .
Prénom . . . . . .
Adresse . . . . . .
Code postal . . . . . .
Ville . . . . . .
Ma console . . . . . .
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

J'achète Nouveau ● Je joue aux roues dentées
J'échange Nouveau ● Je joue aux roues dentées
Mettre une croix : ● pour ce que vous vous donnez. Décrivez votre liste, nous vous en enverrons vous plus complète par retour de courrier.

Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration ☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Date Signature

DATES : 02/96

Vite Vu

MEGADRIVE
Exo Squad

prix 50%

éditeur	VIRGIN
genre	TIR
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

En l'an 2040, les avancées de la génétique permettent de créer des « hommes supérieurs », dont la seule ambition est de dominer la galaxie. Pour les contrer, les êtres humains « normaux » disposent d'une compagnie d'armures robotiques, identique à celle de leurs ennemis. À l'écran, vous déplacez votre robot et tirez sur tout ce qui bouge. Il y a deux types de vue, selon les niveaux : une où vous apercevez votre engin de côté, et une autre de dos (!). Le problème d'Exo Squad, c'est que les combats sont tous aussi insipides que difficiles, et la réalisation moyenne.

Bubu

PLAYSTATION
Zoop

prix 95%

éditeur	CIC
genre	REFLEXION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	A LA CARTE
continue	NON

Je sais ! Zoop n'explose pas l'écran, mais c'est l'un des meilleurs jeux de réflexion du moment. Pour ceux qui ne le connaissent pas encore rappelons brièvement les règles. À l'aide d'un curseur en forme de triangle, vous devez dégager de l'écran un nombre de pièces donné. Si jamais l'une d'elles pénètre dans le carré central, c'est perdu. Pour qu'elles disparaissent, il faut que votre triangle soit de la même couleur. C'est clair ? Rassurez-vous, une fois le paddle en main, il ne vous faudra que quelques minutes pour vous éclater. Bref, Zoop est brillant !

El Zipou is back.

3DO
Return Fire

prix 88%

éditeur	STUDIO 3DO
genre	ACTION
nombre de joueurs	2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI

S'il y a une chose que je déteste par-dessus tout, c'est qu'on me prenne pour un abruti ! Et c'est exactement ce que fait Studio 3DO. Annoncé comme une extension de Return Fire, Maps o'Death n'est ni plus ni moins qu'un Return Fire 2. Un constat s'impose : ce jeu n'apporte aucune amélioration notable si ce n'est des champs de bataille supplémentaires ! Les extraits de musique classique, l'interface, les véhicules… tout est strictement identique au précédent volet. Et votre mission est toujours la même, du premier au dernier niveau. En hélicoptère, en char d'assaut ou en transport de troupes, vous devez détruire toutes les pièces d'artillerie de votre ennemi, afin de découvrir l'emplacement de son drapeau. Lorsque c'est chose faite, il vous faut alors tracer un couloir de sécurité à travers les défenses adverses pour qu'une Jeep puisse s'emparer dudit drapeau. À deux, l'écran est splitté et la mission des belligérants est identique : s'emparer du fanion adverse pour être en position de victoire. La réalisation est vraiment de superbe facture — tout particulièrement l'aspect graphique.

Possesseurs de Return Fire, ne vous laissez pas abuser par ce qu'affirme la jaquette. Quant aux autres, c'est l'occasion de découvrir les joies de la destruction de masse aux commandes d'un hélico, d'un char, etc. Le tout rythmé par la Walkirie de Wagner, Halleluia de Haendel et bien d'autres morceaux d'anthologie.

Wolfen

3DO

Deathkeep

prix F E D C B A

72%

éditeur
SSI

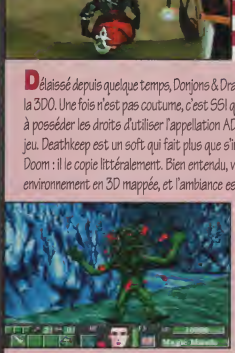
genre
DOOM MEDIEVAL

nombre de joueurs
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

Délaissé depuis quelque temps, Donjons & Dragons revient sur console, via la 3DO. Une fois n'est pas coutume, c'est SSI qui s'y colle ; ils sont les seuls à posséder les droits d'utiliser l'appellation AD&D ainsi que le système de jeu. Deathkeep est un soft qui fait plus que s'inspirer du principe de jeu de Doom : il le copie littéralement. Bien entendu, vos persos évoluent dans un environnement en 3D mappée, et l'ambiance est typiquement « médiévale-fantastique ». Jusque-là, on ne peut que se réjouir des perspectives que laissent entrevoir le jeu. Malheureusement, Deathkeep ne tient pas la route. L'animation est certes fluide et les graphismes de bonne qualité, mais la difficulté très mal dosée. Au cours de la première partie, votre espérance de vie ne dépasse pas la minute, même en mode Easy ! Après de multiples essais, j'en ai déduit que les règles de Donjons & Dragons ne sont absolument pas compatibles avec un jeu du type Doom. De nombreux facteurs sont trop aléatoires. Par exemple, dès le premier niveau, vous tombez nez-à-nez avec des hordes de trolls dont la particularité est d'être insensible aux armes non magiques. Il y a bien un bâton magique produisant des boules de feu, mais le nombre d'utilisation est souvent trop juste pour décimer tous les trolls. Alors s'il faut recommencer jusqu'à tomber sur une partie offrant un bâton doté de charges suffisamment nombreuses, cela n'a aucun intérêt. Bref, il aurait fallu modifier les règles afin que le jeu soit jouable.



Wolfen, dépité.

« Humour déjanté, personnages extravagants et complètement inédits, graphisme impeccable... On en redemande ! »

OKAZ

« Loufoquerie, intrigues bien menées, scènes de bain arrosées au saké... Un petit chef d'œuvre. »

ANIMELAND

Les Slayer One sèment la terreur !

Ce mois-ci, gagne le pin's parlant de Cyril Drevet "Jarnicoton"

Le Flou, Bubu, et Milouse déversent leur fiel dans une rubrique hautement subjective. Ce mois-ci, ils vous présentent en exclusivité ce qu'ils prétendent être les quatre prochains mangas diffusés dans « Mongol Player ». Effrayée, la rédaction dément et se désolidarise plus que jamais des propos sulfureux de ces affreux jojos.

PORCO GROSSO

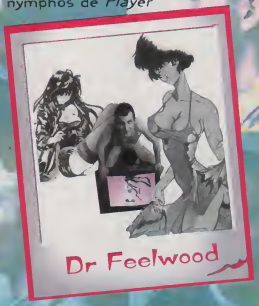
Iggy, notre ex-rédacteur en chef, est un obsédé sexuel comme vous l'avez souvent constaté dans sa rubrique Hot Vidéo. Ce manga narre donc les aventures sexuelles imaginaires (à la limite du harcèlement) d'Iggy à la

rédaction. Vous verrez les ravages qu'il fait auprès des secrétaires de rédaction les soirs de bouclage du journal. Vous découvrirez aussi pourquoi il affectionne tant les bébés de Mahalia et de Lole... Sulfureux. Pour éviter le scandale, il part ensuite dans un journal de Mickey se dénommant comme par hasard « bâton de joie », troquant son casque d'aviateur contre de grandes oreilles noires. Décadent.

Scandale ! N'ayant plus de mangas en stock, le journal a inventé ses propres BD qui mettent en scène les membres de la rédaction, tout en plagiant de célèbres mangas !

DOCTEUR FEELWOOD

Cet autre manga pornographique met en scène Elwood. Cet ex-responsable des stop nymphos de *Player*



(surnom donné à cette partie du journal), tellement elle faisait la part belle à la rubrique d'Iggy), est devenu rédacteur en chef adjoint à force de « lèche », comme on dit. Tous les détails de l'affaire dans le manga...

MAGIC SAM DUNK

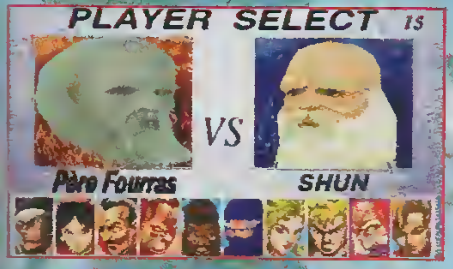
Magic Sam est responsable « d'un porc » — Iggy pour ne pas le nommer — et du service on-line. Pour s'occuper pendant les longs chargements de fichiers sur Internet, il jette à la poubelle les infos foireuses qu'il avait imprimées la veille. Du coup, il est devenu un pro du basket. Ce manga raconte comment il se la joue dans le style « NBA Sam », ses exploits (comme lorsqu'il marqua un panier assis sur les toilettes), ses boulettes (quand, lors d'une réunion, il shoota l'œil de l'attaché de presse d'un célèbre éditeur, causant une brouille mémorable). Indispensable pour tous les fans de basket de réu.

CHRIS FIGHTER ZERO

Notre samouraï virtuel a « du sang sur les mains ». Vous découvrirez les menaces physiques qu'il exerce sur ses camarades lorsqu'ils veulent tester un jeu de baston « à sa place ». Vous apprendrez aussi que Terry lui sert de nègre, car Chris a en fait horreur des jeux de baston (il ne sait même pas faire une boule de feu !). Horrifiant.

VIRTUA FIGHTER 2

Exclusif ! On a retrouvé l'acteur qui a servi de modèle au personnage de Shun-di ! Eh oui, il s'agit bel et bien du père Fourras de Fort Boyard ! Celui-ci nous a expliqué qu'il a été choisi pour le rôle du vieux sage (partisan de la technique de l'homme saoul) autant pour son physique que pour son penchant pour le whisky.



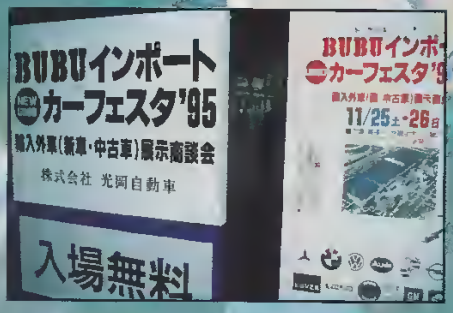
PIRE QUE DREVET (FILS) !

Hé oui, Bubu est tombé encore plus bas que le désormais célèbre souffre-douleur des trois bouffons à bretelles, à savoir Cyril Drevet.

Avant (Player One n° 50)

Après (Cyber Flash)

LA BUBU-MOBILE-S'EXPORTE



Et en plus, on peut discuter les prix à l'intérieur du magasin ! (En japonais dans le texte).

La photo que vous voyez n'a subi aucun trucage (si, si ! on vous jure que c'est vrai). Nous l'avons prise lors de notre récent voyage au Japon, à l'occasion du Shoshinkai où Nintendo présentait l'Ultra 64. Bubu est un magasin d'import de voitures étrangères. Ça ne s'invente pas ! Il ne reste plus qu'à trouver un moyen d'envoyer la bubumobile au Japon. Si vous avez des suggestions, merci d'écrire au journal car elle ne roule vraiment plus.

DEPUIS QU'IL S'EST ACHETÉ UNE PLAY-STATION, CALIMÉRO EST TOUT PAL.

Sony, dans son souci d'économie, distribue sa console avec un câble péritel en kit (cinch + adaptateur péritel).
Du coup, certains joueurs (« c'est vraiment trop inzuste ! ») ne peuvent pas faire fonctionner la console sur leur télé si elle est uniquement SECAM, puisque le signal de base du câble vidéo est PAL. Pas de chance les gars, surtout que Sony ne vous échangera pas votre câble bâtard contre une prise péritel acceptant le signal SECAM.

Celle-ci ne vous coûtera que la modique somme de 289 F (cool !). Voici donc, quelques trucs à l'usage de Sony, histoire de faire encore plus d'économies.
- Vendre la console sans manette.
- Ne pas offrir le CD de démo.
- Commercialiser la machine en kit (sous licence Lego).

Comme promis, les cheats sur PlayStation continuent de tomber les uns après les autres. Avec déjà des codes pour Doom ou bien encore Wrestlemania. Évidemment, ça va toujours aussi fort du côté de la Saturn, avec par exemple un tip sur Galactic Attack, un mois après le test. N'oublions pas pour autant les autres consoles comme la 3DO (avec Demolition Man), la Jaguar (Rayman), et bien sûr les 16 bits (complément au Spécial Killer Instinct). Faites votre marché !

Codes Action Replay

Judge Dredd (SN)

[illegible]

LE CODE DU MOIS

Doom

PlayStation française

Invincibilité, toutes les armes et munitions, vision rayon X

Magic Sam

Lassé de se prendre des balles dum-dum dans la tête, le surfeur virtuel de la rédac s'est lancé à la recherche de codes pour tricher. Ceux-ci s'effectuent pendant le jeu.
Refaites le code une seconde fois pour le désactiver.
• Invincibilité : **bas, L2, carré, R1, droite, L1, gauche, rond.**
• Toutes les armes et les munitions à fond : **X, triangle, L1, haut, bas, R2, gauche, gauche.**
• Voir à travers les murs grâce au rayon X : **L1, R2, L2, R1, droite, triangle, X, droite.**

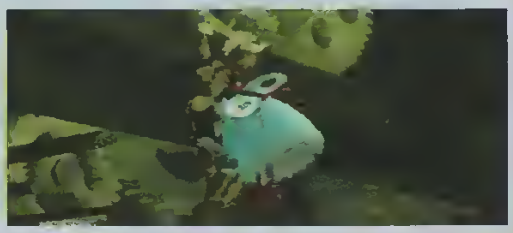
Clockwork Knight 2

Saturn

999 vies, cinématique de fin

Bubu & Reyda

Il y a deux mois, pour la sortie de ce sublime jeu, nous vous avions fourni le Select stage. Ce mois-ci, voici les deux derniers codes. Il s'effectuent tous deux à l'écran titre, après avoir fait apparaître les carottes (c'est pour vous motiver).
• 999 vies : tapez **droite, haut, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, gauche, bas, droite, bas.**
• Scène de fin : **droite, haut, gauche, haut, bas, haut, droite, gauche, haut, droite, gauche, bas.**



Robotica

Saturn

Changer de niveau, énergie, munitions, etc.

Christian Padeul (Boulogne)

Vu que ce jeu ressemble davantage à un caca robotique qu'à un Doom, il n'est pas inutile d'aider les joueurs à se dépêtrer de ce fichu pétrin grâce à quelques codes.
Durant le jeu, maintenez enfoncés les boutons **L + R** de la première manette, et faites les manipulations suivantes sur la deuxième manette pour :

- retaper le bouclier : pressez le bouton **A**.
- revigorer votre énergie spéciale : pressez **B**.
- recharger les munitions jusqu'à 999 : tapez **C**.
- augmenter l'arme d'un niveau (de rapidité) : pressez **X** (jusqu'à trois fois).
- pouvoir ouvrir « The Gate », sans avoir la clé : appuyez sur **Y**. Arrivé devant la porte, ouvrez-la comme n'importe quelle autre.
- voir la carte du niveau en entier : appuyez sur **Z**.

Galactic Attack

Saturn

Doubler les crédits

Bubu & Reyda

Le mois dernier, nous testions le jeu ; ce mois-ci, nous vous donnons un code pour progresser. À l'écran titre, gardez enfoncés **gauche + C + L + R** et tapez sur **Start** (plus facile à dire qu'à faire ! Pourquoi croyez-vous qu'on se soit mis à deux pour faire ce code ? Je plaisante, servez-vous simplement de votre menton...). Vous verrez le résultat du cheat à l'écran de jeu.

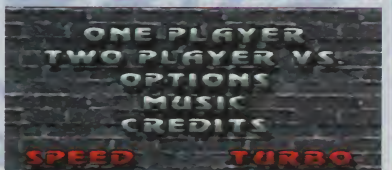
Ultra Vortex

Jaguar

Niveau caché, mode turbo

Cyril Goulenok (Bailly)

Le « Mortal qu'on bat » de la Jaguar a lui aussi ses codes !
Niveau caché : commencez une partie à deux. À l'écran de sélection des persos, pressez simultanément sur les deux manettes : * pour jouer dans le palace caché, ou # pour jouer dans le métro.
Mode Turbo : à l'écran titre, pressez les touches **1 + 5 + 9** (vous entendrez « Fight ! »). Allez ensuite au menu principal et descendez le curseur. L'option Speed apparaît.



Codes Action Replay

- Statut de Dredd :
% d'arrestation : 7E04AFxx
% sentence : 7E04B1xx
Nombre de tirs : 7E04B3xx
Tirs réussis : 7E04B5xx
Coups reçus : 7E04B7xx
(xx -> 63 en héxa)
(Philippe Cavallini, Beaucaire)

Hagane (SN)

- Vitalité :
Nombre de vies : 7E0515xx
Jauge de vie : 7E0513xx
Choix des niveaux : 7E5000x (x de 0 à 5)
- Choix des sous-niveaux : 7E05010x (x de 0 à 9)
(Filou, Beaucaire)

Super BC Kid (SN)

Energie maximale : 7E101C1F
Cœurs : 7E101D1C
Vies : 7E101Exx
Smileys : 7E1022xx
Pointe : 7E1020xx
- Transformations de BC Kid :
BC Kid normal : 7E100700
Petit BC Kid : 7E100701
BC Kid géant : 7E100702
BC Kid crabe : 7E100704
BC Kid petit crabe : 7E100705
BC Kid crabe géant : 7E100706
- Puissance de BC Kid :
Normal : 7E100900
Enragé : 7E100901
Kront : 7E100902
- Niveaux : 7E1001xx
Stage 1 : xx de 00 à

Codes Action Replay

08, puis 0A
Stage 2 : de 0B à 0F, puis de 10 à 15
Stage 3 : de 16 à 19, puis de 1A à 1F
Stage 4 : de 20 à 28
Stage 5 : 29, puis de 2A à 2C
Stage 6 : de 2D à 2F, puis de 30 à 31
Étapes bonus :
Jet Roller Pipeline : 33
Grab Shooting : 34
Cloud Jumping : 35
Anti-gravity Maze : 36
Jumping Flower : 37
Miracle Maze : 38
Basket-ball : 39
Balloon Blow up : 3A
Gapgap's Body : 3B
Kuu's Body : 3C
Flycatch's Body : 3D
Patpat's Body : 3E
Lipworm's Body : 3F
Demo Opening 1 et 2 : 40 et 46
Demo : 5F
Option Demo : 56
Ending 1, 2, 3, 4 : 41 ; 57 ; 42 ; 47
Stage Connect : 4E
Stage Connect 1 : 43
Stage Connect 2 : 44
Stage Connect 3 : 4A
Stage Connect 4 : 4B
Stage Clear : 45
Title : 48
Option Mode : 49
Drool le Back ! : 4C
Replay select : 4D
Sky High : 51
Heart : 52
Lunar Pyramid : 53
Comet Empire : 54
Into the Comet : 61
Stage Start : 58
Stage Start 1 : 59
Stages Start 2 à 5 : de 5A à 5D
See You again : 5E
Crab Warp : 60
BC Kid's results : 62
This game is not : 63
(Léon, Beaucairs)

Earthworm Jim Special Edition

Mega-CD

Changer de niveau, vies à volonté, postiches, etc.

Bubu

Cette version du ver de terre le plus space est sortie beaucoup plus tard sur Mega-CD, et les codes ne sont pas les mêmes (sacré Perry !). Alors les voici.

- Monter d'un niveau : **B, B, A, C, A + B, A + B, A + B, A + B.**
- Fin du jeu : **A + C, A + C, A + C, A, B, C, B, A.**
- Invincibilité : **A + B, A + B, C, A, droite, droite, gauche, droite.**
- Vies supplémentaires : **A + haut, B, A, C, A, A, C, B.**
- Remplir la jauge d'énergie : **A + C, B, B,C, C, C, A, B.**

Munitions : A + C, A, B, B, C, A, C, C.

- Déplacer une caméra virtuelle sur le décor : **A + B, C, C, C, A, B, B, B.**
- Bouche à la Mick Jagger : **B, B, A, A, A, A, B, C.**
- Grosses lunettes : **A, B, A, A, A, A, B, C.**
- Antennes de Martien : **B, C, A, A, A, A, B, C.**

Rayman

Saturn

Vies, continues

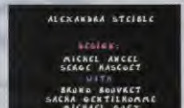
Dédé, Magic Sam

Avec ces codes, à vous de choisir si vous trichez un peu, beaucoup, passionnément, à la folie ou... pas beaucoup ! Il faut mettre le jeu en pause, puis la retirer après avoir réalisé la manipulation.

- 5 vies : **B, X, B, Z, L + R + bas + B.**
- 20 vies : **A, droite + B, gauche + bas + R, Y + C + Z.**
- 99 vies : **haut, X + B + Z, L, R, L, R, haut + Y.**
- 10 continues : **gauche, A + C, Z + L + R, X + Z + haut.** Le résultat est visible à l'écran des continues.

Attention, le code marche quand il veut !

Remonter les points de vie : **R, bas, gauche, haut, droite, C + B, R + L.**



Rayman

Jaguar

Vies, pouvoirs, casse-briques, générique

Dédé

Rayman (frapper, courir, voler..) : **1, 3, 5, 7, 9**. Commencez une partie.
• Ray-breakout (casse-briques avec Rayman) : **1, 3, 6, 4**
• Générique de fin (pour faire plaisir aux concepteurs du jeu) : **2, 5, 5, 2**.

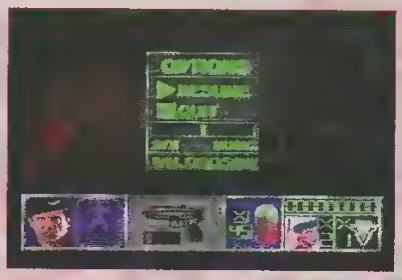
Les manipulations s'effectuent pendant le dessin animé d'intro présentant Rayman. Appuyez sur les touches suivantes :
• 50 vies : **5, 1, 5, 2, 5, 3**. Commencez une partie.
• Avoir d'emblée toutes les aptitudes de

Demolition Man

3DO

Debug Mode

Antonio Bandodemas (Toulouse)



changeant de code, vous pourrez obtenir diverses choses : LSTNG#BTH pour le sound test par exemple. Il y en a d'autres pour les options, tirer sur l'équipe de développement (sic), voir les logos du jeu (re-sic !), etc.

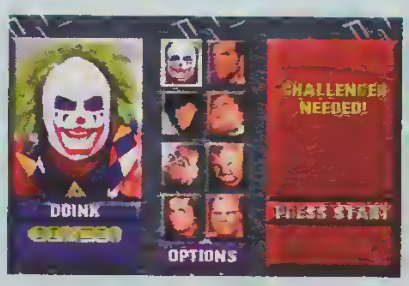
Pendant le jeu, mettez la pause, puis tapez : **L, A, haut, bas, R, haut.** Vous vous retrouvez devant le code : #PWR Si vous maintenez le bouton **B**, vous pourrez monter ou descendre, d'un niveau. Relâchez **B** pour commencer. En

Wrestlemania

PlayStation

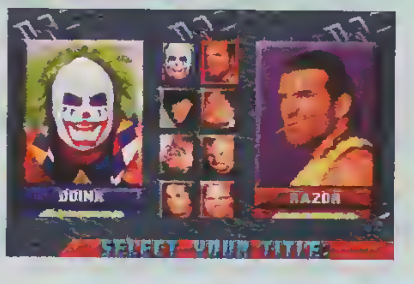
Énergie, temps

Bubu



• Coups ultra puissants : **X, triangle, L2, bas.**
• Coups deux fois moins puissants : **X, triangle L2, droite.**
Couper le chrono **X, triangle, R2, gauche.**

Les codes suivants doivent être effectués à l'occasion d'une pause (mais non Didou, je n'ai pas dit pendant la pause déjeuner !).
• Invincibilité : **X, triangle, R2, haut.**



Mots de passe

Doom (PSX)

[illegible]

Mots de passe

[illegible] : JCGDNFLSSC
[illegible] : JCGDNFLSSC
(Magic Sam)

Marsupilami (MD)

Les Alpes : CATG
Chantier : NKEM
Les docks : YKRZ
Le parc d'attraction : GWQB
La Palombie : RPMJ
Les Chahutas : PNNX
La jungle : USYH

Judge Dredd (SN)

[illegible] : QDGB ; VFPD ; [illegible] ; PCWZ ; RLPJ ; TDYT ; YRX ; CRQF ; QDTV ; VMTB ; XCW
(Filou, Beaucaire)

Flinstones (SN)

[illegible]
Bedrock : BETTY PICKS BLUE RIBS
Jungle : BAM BAM MAKES SMALL ROCKS
Volcano : CHIEF HIDES HOT JUICE
Mammoth : BRANGUS TAN DRAWS HAIRY FROM
[illegible] : HOAGI TAKES COLD TREES
• Cheats :
Changer de niveau : BARNEY GRABS BLUE TREES (commencez une partie : faites pause, puis appuyez sur X pour changer de niveau, ou Y pour arrêter la partie)
[illegible] : MS STONE MAKES WORD JELLY
[illegible] : PEBBLE GAS [illegible] (appuyez sur Select)
(Magic Sam)

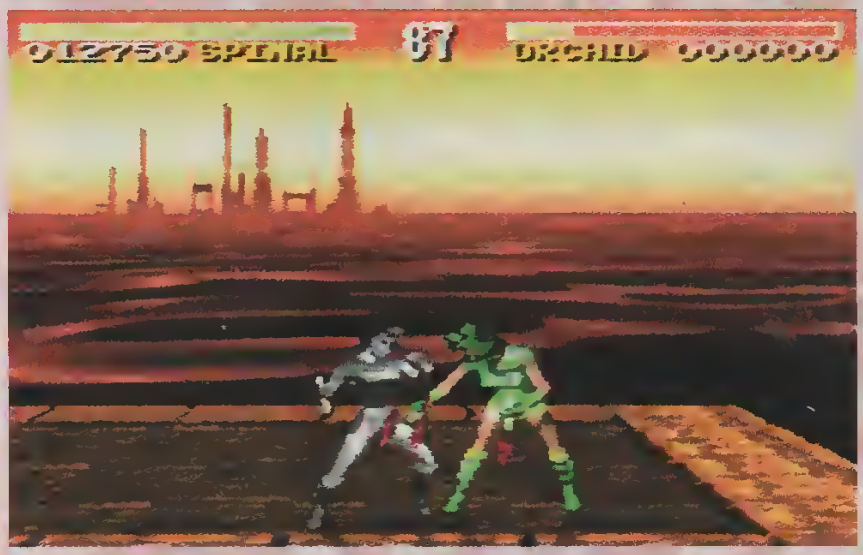
Killer Instinct

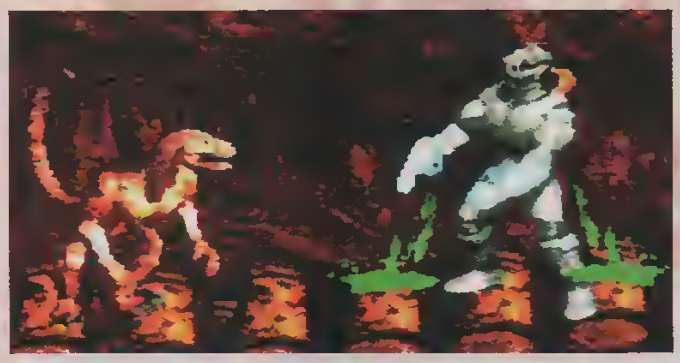
Super Nintendo

Complément au dossier du PO 57

Bubu, Sovann

• 3e No Mercy de Riptor : (à faire à une distance de deux persos entre les joueurs) **avant, avant, arrière + pied fort.**
• 2nd No Mercy d'Orchid : (à faire près de l'adversaire) **bas, avant, arrière + pied faible** (matez donc la transformation !). Si vous appuyez ensuite sur le **pied fort**, Orchid sautera dessus !
• Pour transformer Spinal en son adversaire et lui expédier un combo automatique, enchaînez très vite un Bone Shaker avec la téléportation, soit : **avant, avant, coup de point moyen; bas, bas, coup de point moyen.**
• Humiliation de Chief Thunder : **bas, bas, bas, avant, pied faible** (un à quatre persos de distance).
• Humiliation de Glacius : **avant, avant, arrière, pied faible** (de un à quatre persos de distance).
• Humiliation de Riptor : **bas, bas, avant, avant, poing fort** (de un à quatre persos de distance).
• Coups spéciaux d'Eyedol :
Lava Basement : **bas, pied fort.**
Énergie Stomp : **arrière + poing moyen.**
Fireball : **bas, diag avant-bas, avant + poing moyen ou fort.**
Triple Fireball : **arrière, poing moyen, bas, diag avant-bas, avant + poing fort.**
Charge : **arrière, avant + poing faible.**
Turbo Horn Charge : **arrière, poing moyen, avant + poing faible.**
Club Swing : **arrière, avant + poing fort.**
Forward Leaping Mace : **arrière, avant + pied faible.**
Backward Leap Mace : **arrière, avant + pied fort.**
Upward Leaping Mace : **charge, arrière, avant + pied moyen.**





NOTE DE BUBU

Ce mois-ci encore, je fais la grève des plans des lecteurs, tant que mes revendications (beauté, utilité, nouveauté) ne seront pas satisfaites. C'est dommage, car je vois bien que vous passez du temps à explorer les jeux. Mais il faut aussi passer du temps sur le plan pour mériter de gagner un jeu beau, intéressant et nouveau. À vos crayons, et envoyez vos œuvres à : **Player One, Zoulis Plans des lecteurs, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex.**

Tous les prix et noms sont susceptibles de modifications sans préavis. Photos non contractuelles. Erreurs d'impression, fautes de typo et de traduction, fondant la ponctuée. Mise en page par Orlando

EPROM A 1 AN ET VOUS PLEIN DE CADEAUX

SATURN

FIFA 96	369F
STREET FIGHTER O	399F
VAMPIRE	399F
MYSTERIA	TEL
DEATH MASK	399F
VIRTUA FIGHTER II PAL	TEL
VIRTUA FIGHTER II JAP	399F
SEGA RALLY PAL	TEL
SEGA RALLY JAP	399F
SEGA RALLY USA	399F
X-MEN	399F
PERITEL RVB	99F
ADAPTATEUR UNIVERSEL	169F
MANETTE	169F
MANETTE INFRAROUGE	299F
VOLANT	439F
GOLDEN AXE THE DUEL	299F
CLOCKWORK KNIGHT	199F
CONSOLE + 1 JEU	2590F
CONSOLE JAP + 1JEU	2790F
ET PLUS	

PLAYSTATION

STREET FIGHTER O	499F
TOSHINDEN II	499F
SIDEWINDER	499F
FLOATING RUNNER	499F
DARKSTALKER	499F
NAMCO MUSEEM II	499F
KONAMI MUSEEM	499F
BIO HAZARD	499F
ACTUA SOCCER	359F
TWO TENKAKKU	499F
CABLE PERITEL	169F
CABLE LINK	149F
MANETTE	169F
MANETTE INFRAROUGE	299F
ADAPTATEUR	TEL
MEMORY CARD	169F
GUNDAM	249F
ARK THE LAD	249F
VICTORY ZONE	249F
CONSOLE	2099F
CONSOLE JAP	2390F
ET PLUS	

Bon de réduction

valable pour plus de 500 Frs d'achat

NEO GEO

3 COUNT BOUT	149F
AGGRESSORS OF D.C	149F
BASEBALL STARS	149F
CROSSED SWORDS	149F
FATAL FURY II	149F
GALAXY FIGHT	149F
KARNOV'S REVENGE	149F
SPIN MASTER	149F
SUPER SIDEKICKS	149F
WORLD HEROES	149F
CD AGGRESSORS OF D.C	149F
CD ART OF FIGHTING	149F
CD BASEBALL	149F
CD BURNING FIGHT	149F
CD CYBER LIP	149F
CD FATAL FURY	149F
CD GOST PILOT	149F
CD KING OF FIGHTER	149F
CD NAM 1975	149F
CD PULSTAR	149F
CD SAMOURAI SHODOWN	149F
CD STREET HOOP	149F
CD SUPER SIDE KICKS	149F
CD WORLD HEROES	149F
CONSOLE CD + 6 JEUX	2590F

N E C

ART OF FIGHTING	99 F
BOMBER MAN	69 F
CLOUD MASTER	69 F
DARIUS PLUS	69 F
FATAL FURY	99 F
GOMOLA SPEED	69 F
L-DIS	69 F
NINJA GAIDEN	69 F
PARASOL STAR	99 F
POWER SPORTS	129F
RABIO LEPUS	69 F
ROAD SPIRIT	69 F
SALAMANDER	79 F
1941	99 F
SOLDIER BLADE	99 F
TATSUJIN	69 F
TOYSHOP BOYS	69 F
ARCADE CARD PRO	299F
ARCADE CARD DUO	229F
MANETTE	49 F

3 D O

CORPSE KILLER	149F
FIFA	149F
GEX	149F
HELL	149F
IMMERCENARY	149F
MYST	149F
QUARANTINE	149F
REBEL ASSAULT	149F
RETURN FIRE	149F
RISE OF THE ROBOT	149F
STAR BLADE	149F
STATION INVASION	149F
SYNDICATE	149F
THEME PARK	149F
VIRTUOSO	149F
WHO SHOT JOHNY	149F
WING COMMANDER	149F
PAATANK	149F
JURRASSIC PARK	149F
CONSOLE + 4 JEUX	2290F
ET PLUS	

EPROM ,7 Rue Gay Lussac , 75005 Paris

✆ : 46-34-24-16

RER : LUXEMBOURG - ST MICHEL - BUS : 38 - 27 - 21 - 83 - 82 - 85 - 89 - 84

Plans & Astuces

VIRTUA FIGHTER 2

Virtua Fighter 2 est un jeu d'une richesse alarmissante, et vous faire découvrir toutes ses subtilités au travers d'un dossier apparaissait comme une évidence. Ce dernier est découpé en deux parties : nous vous présentons cinq personnages dans ce numéro, les cinq autres vous attendent le mois prochain. Ne tempêtez pas si votre combattant préféré ne fait pas partie de la première fournée, et dites-vous, en sage, que la patience est une vertu qui se cultive...

LAU CHAN

Vainqueur du premier tournoi, Lau revient plus énergique et déterminé que jamais. Ses enchaînements de coups de poing meurtriers, font de lui le roi du « Ring Out » et des corrections sévères. Un quinquagénaire dans la force de l'âge.

Coups de base

1- Chuusui : P
2- Sôchuuken : ⇩ P
3- Katsumentan : K
4- Sensaitai : ⇩ K
5- Senchuutai : ⇦ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

6- Haichuuken A : P
Haichuuken B : ⇨ P (ou ⬇ P)
7- Hairenhakushô : ⇩ P
8- Haichuutai A : K
Haichuutai B : ⇨ K (ou ⬇ K)
9- Zakatôtai : ⇩ K

Pour frapper un adversaire au sol

10- Tôshuugeki : ⇦ K
11- Kosôraishuu : ⇧ P
12- Kosôrenshuu : ⬆ P

Coups lors d'un petit saut

13- Tôkuushashi : P (début du saut)
14- Tôkuuchuuken : P (mouvement ascendant)
15- Rekkakosenkyaku : K (début du saut)
16- Hishitai : K (mouvement ascendant)
17- Tenshinsôtai : K (mouvement descendant)
18- Tôkuukosenkyaku : ⇩ K
19- Kuukokyaku : ⇩ K + G

Coups lors d'un grand saut

20- Tôrakusôsuisho : ⇨ P (mouvement ascendant)
21- Hishuutai : K (début du saut)
22- Hôkuusôtai : ⇨ K (mouvement descendant)
23- Tôkuutankyaku : K (mouvement ascendant)
24- Tôkuufujinkyaku : K (mouvement descendant)
25- Kokyakuhaishô : ⇦ K (mouvement ascendant)

Coups techniques

26- Chuugeki : ⇨ P
27- Shakashô : ⇦ P
28- Shajoshô : ⬆ P
29- Junbochuuchô : ⇦ ⇦ P
30- Honshinchuugeki : ⇨ P
31- Taitôriesenkyaku : K (en se relevant)
32- Sokuchuukyaku : ⇨ K
33- Kokyakuhaiten : ⇨ K
34- Chieôtai : ⇨ ⇩ K
35- Senpuuga : K + G
36- Ensenshuu : ⇩ K + G
37- Renkensenpuuga : P, K + G
38- Renken'enseneshuu : P, ⇩ K + G

Projections

39- Kenshatôraku : P + G
40- Ryuushasenten : ⇦ P
41- Tenshinhainshô : ⇦ ⇨ P

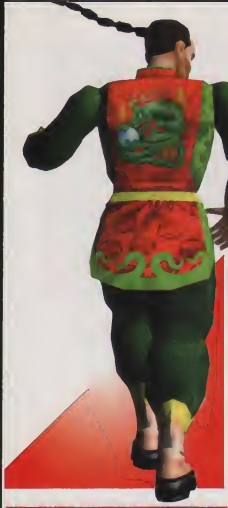
Déséquilibre

42- Ryuushukatô : ⇦ ⇩ P + G

ABRÉVIATIONS UTILISÉES :

P (punch) = Poing.
K (kick) = Pied.
G (Guard) = défense.
PK = Poing puis pied.
P + K = Poing plus pied en même temps.
Flèche blanche = direction indiquée sans la maintenir.
Flèche noire = direction indiquée en la maintenant quelques secondes.

NB : tous les enchaînements présentés ici ont été effectués en version 2.1.



ENCHAÎNEMENTS

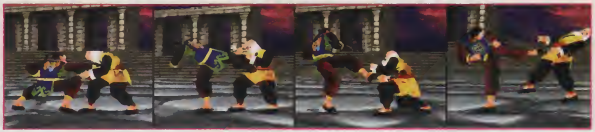
Enchaînement 1 ◁ △ P - PPP ▷K

Enchaînement 2
◁KPPP ▽K

Enchaînement 3
◁ ▽P+G
◁K+G △P

Honshinchuugeki (coup 30)

Combo Lau 4 ▽P - △K - ▽K - K (en se relevant)
Attention, cette suite de coups ne constitue pas un enchaînement. Elle permet cependant de casser alternativement gardes basse et haute, et de déstabiliser l'adversaire.



LES PROJECTIONS

Kenshatôraku (coup 39)

Ryuuhaseenten (coup 40)

Tenshinhainshô (coup 41)

« Warawaseru wa ! »*
* (Tu me fais bien rire !)

PAÏ CHAN

Digne fille de Lau, Païi possède des qualités de combattante similaires. Empruntant à Akira un système plus simple de contres, elle peut surprendre le plus puissant des lutteurs en le retournant d'un simple mouvement de poignet. Impressionnant.

Coups de base

1- Chuuken : P
2- Sôchuuken : ⇩ P
3- Kôshuutai : K
4- Sensaitai : ⇩ K
5- Senchuutai : ⇧ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

6- Haihôsui A : P
Haihôsui B : ⇨ P (ou ⇩ P)
7- Hairenshôsui : ⇩ P
8- Haichûtai : K
9- Zakatôtai A : ⇩ K
Zakatôtai B : ⇨ K (ou ⇩ K)

Pour frapper un adversaire au sol

10- Raiinshôda : ⇧ P
11- Enshuuraigeki : ⇧ P
12- Enshuukôraigeki : ⇧ P

Coups lors d'un petit saut

13- Tôkuusôshô : P (début du saut)
14- Tôdankensui : P (mouvement ascendant)
15- Hientankyaku : ⇦ K
16- Hienrekkyaku : ⇦ K K
17- Hishitai : K (mouvement ascendant)
18- Sokushuutai : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

19- Rakugekisôken : ⇨ P (mouvement ascendant)
20- Hientôkyaku : K (début du saut)
21- Hientyôshô : ⇨ K (mouvement ascendant)
22- Hienkaikyaku : K (mouvement ascendant)
23- Hishôfujinkyaku : K (mouvement descendant)

Enshuuraigeki (coup 11)

24- Enhaishô : ⇦ K (mouvement ascendant)

Coups techniques

25- Haishinchuuken : ⇨ P
26- Senchuuken : ⇧ P
27- Rikensui : ⇦ ⇦ P
28- Sokuchuukyaku : ⇨ K
29- Kôtankyaku : ⇨ ⇨ K
30- Taitôrisenkyaku : K (en se relevant)
31- Haitenkyaku : ⇨ K
32- Enjinsenpuukyaku : ⇦ K + G
33- Senpuuga : K + G
34- Enseshuu : ⇩ K + G
35- Renkensenpuuga : P, K + G
36- Renken'enseshuu P, ⇩ K + G

Projections

37- Tenshinsôtô : P + G
38- Senpuuenjin : ⇦ ⇨ P
39- Tenchitôraku : ⇨ ⇩ P
40- Tôshin'inshô : ⇨ ⇨ P + K

Déséquilibres

41- Seienkatô : ⇦ ⇩ P + G
42- Enfuurinshô : ⇨ P + K + G (sur un adversaire baissé)

Contres

43- Ensenhairyuu : ⇦ P (contre un coup de poing ou coup de pied haut)
44- Ensenhairyuu B : ⇨ P (contre un coup de poing ou coup de pied moyen)

Hientyôshô (coup 21)

LES PROJECTIONS

Tenshinsôtô (coup 37)

Senpuuenjin (coup 38)

Tenchitôraku (coup 39)

Tôshin'inshô (coup 40)

ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 (sur un adversaire baissé) .⇧K - PPP ⇩K

Enchaînement 2 (sur un adversaire baissé) : .⇧K - .⇧P - ⇦KK - .⇧P

Enchaînement 3 ⇦⇩P+G - PPP ⇨K

Enchaînement 4 (sur un adversaire baissé) : ⇨P+K+G - ⇦KK

LES CONTRES

Ensemkaiyuu (coup 43). Contre un coup de pying haut.

Ensemkaiyuu B (coup 44). Contre un coup de pied moyen.

« Sono teido no waza de, watashi ni kateru to omoteru no? »*

* (Penses-tu me vaincre avec des techniques de ce niveau ?)

AKIRA YUKI

Akira est sans doute le personnage de Virtua Fighter le plus difficile à maîtriser. Ses techniques de déséquilibre et de contre-attaque sont inédites, mais les placer en combat se révèle extrêmement difficile. À réserver aux experts.

Coups de base

1- Chuusui : P
2- Hôsui : ⇩ P
3- Shôtai : K
4- Yôzentai : ⇩ K
5- Sokutai : ⇧ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

6- Kenhaisui A : P
Kenhaisui B : ⇨ P (ou ⬇ P)
7- Hairakuheki : ⇩ P
8- Haitai : K
9- Haishitsutai : ⇩ K
10- Chisentai : ⇨ K (ou ⬇ K)

Pour frapper un adversaire au sol

11- Sôkahô : ⇧ P
12- Gekihôsui : ⇧ P

Coups lors d'un petit saut

13- Rakuhoshasui : P (début saut)
14- Rakuhosui : P (mouvement ascendant)
15- Chôshitai : K (mouvement ascendant)
16- Shitai : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

17- Rakuhekisôsui : ⇨ P (mouvement ascendant)
18- Tôkyaku : K (début du saut)
19- H'dantai : ⇨ K (mouvement ascendant)
20- Rakuhotai : K (mouvement ascendant)
21- Fuhitai : K (mouvement descendant)
22- Fuhmontôkai : ⇦ K (mouvement ascendant)

Coups techniques

23- Jôhochôchuu : ⇨ P
24- Rimonchôchuu : ⇨ ⇨ P
25- Yakuhôchôchuu : ⇨ ⇨ ⇨ P
26- Yôhô : ⇦ ⇦ P
27- Môkokôhazan : ⬇ ⇨ P
28- Byakkosôshôda : ⬇ ⇦ ⇨ P
29- Doppochôshitsu : K + G G
30- Migitankyaku : ⇨ ⇨ K
31- Renkantai : ⇨ ⇨ K K
32- Tetsuzankô : ⇦ ⇨ ⇨ P + K
33- Bonken : P + K + G
34- Hachimonkaida : P P
35- Kansuitai : P K

Bonken (coup 33)

Projections

36- Tôshinsôtai : P + G
37- Shin'iha : ⇨ ⇨ P
38- Yôshisenrin : ⇦ ⇦ P + K
39- Daidenhôsui : ⇨ ⇦ ⇨ P + K

Déséquilibres

40- Kaiko : ⇨ P + G
41- Honko : ⇦ P + G
42- Gekihohonko : ⇩ P + G
43- Shinporiko : ⇨ P + G
44- Junhohonko : ⇦ ⇩ P + G

Contre-attaques

45- Gaimonchôchuu : G ⇦ P (contre un coup de poing ou coup de pied haut)
46- Haihorichû : G ⇨ P (contre un coup de poing ou coup de pied moyen)
47- Sôhakushu : G ⇩ P (contre coup de poing ou coup de pied bas)

LES DÉSÉQUILIBRES

Kaiko (coup 40)
Déséquilibre arrière.

Honko (coup 41)
Déséquilibre sur le côté.

Shinporiko (coup 43)
Déséquilibre avant.

Junhohonko (coup 44)
Déséquilibre complet.

LES PROJECTIONS

Tôshinsôtai (coup 36)

Shin'iha (coup 37)

Yôshisenrin (coup 38)

Daidenhôsui (coup 39)

ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 (sur un adversaire en garde basse) : ▷ ▷P - PK

Enchaînement 2 ◁ ▽P + G - ▷ ▷K - ◁ ▷ ▷P + K

Enchaînement 3 P + K + G - ◁ △P + K - ◁P (ou ▷P)

LES CONTRE-ATTAQUES

Sôhakushu (coup 47)
Contre un coup de pied bas.

Haihorichû (coup 46)
Contre un coup de pied moyen.

Gaimonchôchuu (coup 45)
Contre un coup de poing haut.

« Motto tsuyoi yatsu to tatakaitai »*

*(J'aimerais me battre contre des adversaires plus forts)

KAGE-MARU

Aussi mystérieux que redoutable, Kage-Maru possède de nombreuses techniques de feinte extrêmement efficaces (roulades, coups retournés...). De plus, sa projection « Koenraku » permet de très nombreux enchaînements. Un killer.

Coups de base

1- Danken : P
2- Jizuridan : ⇩ P
3- Tsukikaechigeri : K
4- Surigeri : ⇩ K
5- Nakageri : ⇧ K

Coups portés en se retournant

6- Rakujinkaeri : ⇦ ⇦ P
7- Yôjinkaeri : ⇦ ⇦ P + G
8- Uratsumujikeri : ⇦ ⇦ K
9- Ryuubisen : ⇦ ⇦ K + G

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

10- Uraha A : P
Uraha B : ⇨ P (ou ⬇ P)
11- Urarendan : ⇩ P
12- Gyakugeri A : K
Gyakugeri B : ⇨ K (ou ⬇ K)
13- Hangetsugeri : ⇩ K
14- Hairyuusô : ⇧ K

Pour frapper un adversaire au sol

15- Kakato otoshi : ⇧ K
16- Hiendan : ⇧ P (près de l'adversaire)
17- Asuka : ⇧ P (à mi-distance)
18- Hishôgeki : ⇧ P (loin de l'adversaire)

Coups lors d'un petit saut

19- Shutô : P (début du saut)
20- Tobiseiken : P (mouvement ascendant)
21- Tobimaegeri : K (début du saut)
22- Tsukikakatogeri : K (mouvement ascendant)
23- Jitsumuji : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

24- Rakuyô : ⇨ P (mouvement ascendant)
25- Hishôgeri : K (début du saut)
26- Kuhadan : ⇨ K (mouvement ascendant)
27- Marutageri : K (mouvement ascendant)
28- Tobikakatogeri : K (mouvement descendant)
29- Kaiten ensuigeri : ⇦ K (mouvement ascendant)
30- Rairyuuhishôdan (éloigné de l'adversaire) : K

Coups techniques

31- Hijiuchi : ⇨ P
32- Sokudan : ⇨ P
33- Senpuugeri : ⇨ K
34- Fushinhizageri : ⬇ ⇨ P
35- Shibashiri : ⇦ ⇨ ⇩ K
36- Ryuueikyaku : ⇨ ⇨ K
37- Hagaryuu : ⇨ ⇨ K + G
38- Rairyuuhishôkyaku : ⇨ ⇨ P + K + G
39- Rakusenjin : ⬇ ⇨ P + K
40- Rakusenjinkaeshi : ⬇ ⇨ P + K, P + K
41- Risenjin : ⇦ ⇨ P + K
42- Risenjinkaeshi : ⇦ ⇨ P + K, P + K
43- Fuusenjin : ⇩ P + K
44- Fuusenjinkaeshi : ⇩ P + K, P + K
45- Suishageri : ⇨ K + G
46- Tsumujigeri : ⇩ K + G
47- Genyôgauche : ⇦ K + G
48- Backflip : G ⇦
49- Roulade avant : ⇦ ⇨ ⇩ ⇧ ⇨
50- Roulade arrière : ⇦ ⇧ ⇩ ⇨ ⇦
51- Kaitenshizurikyaku : ⇨ ⇨ ⇩ ⇧ ⇨ K
52- Kitenshizurikyaku : ⇨ ⇧ ⇩ ⇨ ⇦ K
53- Roulade avant supplémentaire (après roulade avant ou arrière) : ⇦ ⇨ ⇩ ⇧ ⇨ P
54- Retour roulade arrière (après roulade avant) : ⇨ ⇧ ⇩ ⇨ ⇦ P
55- Kaitenshizurikyaku après roulade : ⇦ ⇨ ⇩ ⇧ ⇩ K
56- Kôtenshizurikyaku après roulade : ⇨ ⇧ ⇩ ⇨ ⇦ K
57- Rairyuuhishôkyaku (après roulade avant ou arrière) : ⇦ ⇨ ⇩ ⇧ ⇨ P + K + G
58- Shinsodan (après double roulade avant ou arrière) : ⇦ ⇨ ⇩ ⇧ ⇨ P

Projections

59- Taitô : P + G
60- Koenraku : ⇦ P
61- Katanagasumi : P + K + G
62- Kagegasumi : ⇦ ⇨ P
63- Hauragasumi : P + G (sur un adversaire de dos)

Contre

64- Kotegaeshi : ⇩ P (contre un coup de poing haut)

Retombées : Hiendan (coup 16), Asuka (coup 17) et Hishôgeki (coup 18). La façon de retomber change avec la distance.

Les différentes roulades de Kage lui permettent de feinter ses adversaires. Ici, par exemple, il commence une roulade arrière (coup 50) puis, immédiatement, revient vers l'avant en effectuant un Rairyuuhishôkyaku (coup 57). Apprenez à maîtriser ces petits trucs, ils sont importants.

À la manière d'une Pai, Kage peut déstabiliser son adversaire avant de contre-attaquer.

ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 ◁P - PPPK

Enchaînement 2
◁P - ▷K+G

Enchaînement 3
◁P - ▷ ▷
P+K+G

Enchaînement 4 ◁P - PPP - ▷▷K

Enchaînement 5 (sur un adversaire baissé) : ◁K - ▷P - ▷▷K

Enchaînement 6 ▽P - ◁◁K - ▽K

LES PROJECTIONS

Taitô (coup 59)

Katanagasumi (coup 61)

Koenraku (coup 60)

Hauragasumi (coup 63)

« Shugyo wa tarin »*

* (Tu manques d'entraînement)

SHUN DI

Fort de son expérience, Shun Di est un adepte de la technique de l'homme ivre. Ses mouvements désordonnés agacent prodigieusement ses adversaires et ses nombreuses esquives font de lui quelqu'un de proprement insaisissable.

Coups de base

1- Chôgeki : P
Tenchôgeki (près de l'adversaire) : P
Gyôshuchôgeki : ▶ P
2- Fukuchôgeki : ▽ P
3- Kôshuutai : K
4- Gyôsentai : ▽ K
5- Sokutankyaku : ◁ K

Coups portés en se retournant

6- Chôgekihaiten : ◁ ◁ P
7- Asenkaikyaku : ◁ ◁ K

Coups retournés

(de dos par rapport à l'adversaire)

8- Haihanshô A : P
Haihanshô B : ▷ P (ou ▼ P)
9- Haikahanshô : ▽ P
10- Haisentai A : K
Haisentai B : ▷ K (ou ▼ K)
11- Teitôkyaku : ▽ K

Pour frapper un adversaire au sol

12- Tenchuurakukyaku : △ P
13- Tenchichuugeki : ▲ P

Coups lors d'un petit saut

14- Hitenhôgeki : ▽ P
15- Tôchihansôshô : P (début du saut)
16- Rakuhochôgeki : P (mouvement ascendant)
17- Senshi : ▽ K
18- Ryuubikyaku : K (début du saut)
19- Saikatai : K (mouvement ascendant)
20- Jigentai : K (mouvement descendant)

Coups lors d'un grand saut

21- Sôshôtôraku : ▷ P (mouvement ascendant)
22- Tôkikyaku : K (début du saut)
23- Sôtarakushuu : ▷ K (mouvement ascendant)
24- Kuuhitankyaku : K (mouvement ascendant)
25- Rakuhishôtai : K (mouvement descendant)
26- Haisôtairakushuu : ◁ K (mouvement ascendant)

Coups techniques

27- Gyôinhaishu : ◁ P
28- Getsugasaigeki : ▲ P
29- Isôgeki : ◁ P
30- Rensaigakushu : ▷ P
31- Haisenchuu : ▷ P
32- Chôwanyôken : ▽ ◁ ▷ P
33- Gyôshintôtai : ◁ K
34- Kôshuukatai : ▷ K
35- Kôshuukatai puis sieste : ▷ K G
36- Kôshuurentai : ▷ K K
37- Kôshuurentai puis sieste : ▷ K K G
38- Haitôrensenkyaku : ▷ ▷ K
39- Chuubusôtenkyaku : ▷ ▷ K
40- Honshinrensenkyaku : ◁ K + G
41- Tanhichôgeki : K + G
42- Isôshu : K + G, P
43- Tôkyaku : ▽ P + G
44- Senpuusôtai : ▼ K + G (ou ▷ K + G)
45- Zensensôtai : ▽ P + K
46- Renzensensôtai : ▽ P + K, K
47- Renkanzensensôtai : ▽ P + K, K K
48- Tenshinsôchuushô : P + K
49- Gekitensentai : P K
50- Rengeki : P P
51- Saishurenkangeki : P P P
52- Zabantetsu : ▽ ▽
53- Saikeikyaku (après Zabantetsu) : K
54- Tentôritsu :
▷ ◁
▽ ▷
◁
55- Tôshinrenkyaku (après Tentôritsu) : K

Esquives

56- Kôsokuzenhi : ◁ G
57- Kôsokukôhi : ▷ G
58- Kôsokukôfutsushu : ▷ G P
59- Kôsokukôhisôshu : ▷ G, P + K

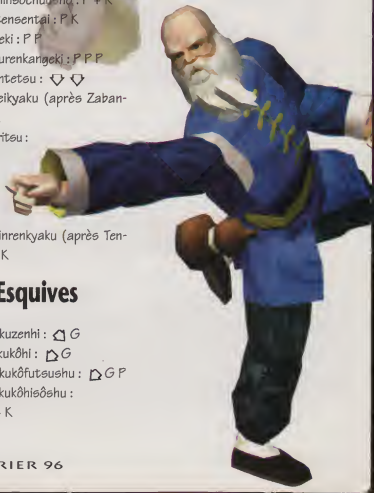
Tôchihansôshô (coup 15)

Vieux sages tranquilles Haisenchuu (coup 31) et Zabantetsu (coup 52)

60- Kôshinhi : ◁ G
61- Kôshinhufutsushu : ◁ G P

Projections

62- Suihotenshinchuu : P + G
63- Tôshuurichuu : P + K + G



ENCHAÎNEMENTS

Enchaînement 1 ⇩ ⇧ ⇨ P - ⇨ ⇨ K - ⇧ P

Enchaînement 2 ⇧ K - ⇩ P + K - ⬆ P

Enchaînement 3 ⇩ ⇧ ⇨ P - P K

LES PROJECTIONS

Suihotenshinchuu (coup 62)

Tôshuurichuu (coup 63)

LES ESQUIVES

Le Kôenkukôhiazhu (coup 59) se révèle particulièrement déroutant lorsqu'il est bien placé. Shun fait un pas de côté pour éviter le coup et contre-attaque immédiatement avec un double coup de poing. Impressionnant !

Avec son Kôshuurentai (coup 37), Shun Di ne tombe pas gratuitement par terre. Cette esquive grossière lui permet en effet d'éviter un coup adverse lorsque ses premiers coups de pieds ne passent pas. Surprenant !

« Hic »*

*(hoquet d'ivrogne assez explosif)

STRANGE DAYS LA TUERIE CYBER !

James Cameron, le réalisateur de *Terminator 2*, a écrit un thriller cyberpunk violent — *Strange Days* — pour Kathryn Bigelow, réalisatrice de *Point Break*. Le film du moment ?

Los Angeles, en 1999... La dernière drogue à la mode est numérique. Les amateurs de défonce se ruinent à coup de CD clandestins et bizarres. Ces « clips » très particuliers entraînent leurs utilisateurs dans des trips où ils peuvent satisfaire toutes leurs pulsions, et expérimenter toutes sortes de sensations inédites. Principal dealer de cette dope électronique, Lenny Nero fourgue à ses clients les plus percutants de ces produits. Le pied pour les drogués... qui supportent le voyage ! Mais le trafic lucratif de Lenny va être perturbé par un meurtre atroce au cours duquel Iris, une jeune femme qui travaille sur des « clips » plutôt torrides, est sauvagement massacrée par un tueur inconnu. Lenny reçoit l'enregistrement du meurtre. À partir

de ce moment, son monde semble s'écrouler autour de lui, tandis que l'anarchie s'empare de L.A. où font rage les émeutes, pillages et scènes de guérilla urbaine... Décidément, le XXIe siècle s'annonce mal...

Strange Days est un film que l'on ressent comme un électrochoc. Cameron et Bigelow nous entraînent dans un univers apocalyptique, digne des plus importants romans ou mangas cyberpunks. Ceux d'entre vous qui ont vu *Point Break* connaissent le talent époustouflant de la réalisatrice. À l'adresse des nouveaux venus, nous signalerons que, pour ce qui est de la mise en scène, miss Bigelow n'a rien à envier à son ex-époux : James Cameron ! Dopé par une interprétation formidable (Ralph Fiennes, Juliette Lewis, Angela Bassett) et une bande-son destroy (Skunk Anansie entre autres), *Strange Days* correspond parfaitement à ce qu'attendent la plupart des

membres de la « génération PlayStation » : de la technologie et de l'adrénaline. À voir !

Sortie le 7 février. Film interdit aux moins de 16 ans.

FILMOS

KATHRYN BIGELOW

1981 The Loveless
1987 Aux frontières de l'aube
1989 Blue Steel
1991 Point Break
1993 Wild Palms (série telé, coréalisation)
1995 Strange Days

JAMES CAMERON

1982 Piranhas 2
1984 Terminator
1986 Aliens
1989 Abyss
1991 Terminator 2
1994 True Lies

BRÈVES

On vient de l'apprendre : Cameron, l'homme des deux *Terminator* va adapter ***Ghost In The Shell*** en film live ! C'est après avoir vu l'anime de Mamoru Oshii, tiré du manga de Masamune Shirow (traduit par notre petit frère *Manga Player*), que le réalisateur a fait part à Manga Entertainment (maison mère de Manga Vidéo qui a coproduit le DA d'Oshii) de son souhait de reprendre le manga cyberpunk. Cameron aurait même affirmé que l'anime de *Ghost* est « le meilleur film de science-fiction de tous les temps » ! Seule ombre au tableau, le film ne sera tourné qu'en 1999 (tiens, tiens...). Signalons enfin que ce metteur en scène travaille actuellement sur son nouveau film, *Titanic*.

ULTRA PLAYER

TOUS LES DEUX MOIS EN KIOSQUE

CRASPEC ! LES INNOMMABLES SONT DE RETOUR !

On vous le répète tous les mois : il n'y a pas que les mangas dans la vie ! Pour preuve, ces deux énormes sorties dans lesquelles on croise des femmes sublimes, des Chinois sadiques et un trio vraiment destroy !

Petite précision avant d'entamer les réjouissances : nos délais de bouclage (oui Elwood, je sais...) étant ce qu'ils sont, nous n'avons pas le temps ce mois-ci de vous présenter les infos intéressantes vues, entendues et surtout lues lors du dernier festival de la BD d'Angoulême. Promis, juré, ce sera fait dans notre numéro de mars ! Maintenant, passons au plat de résistance...

LE LOTUS POURPRE

C'est le nom d'un bordel de Hong Kong ; il constitue un des lieux principaux de la nouvelle aventure du trio des héros réjouissants, créés par Yann (scénario) et Conrad (dessins). En les regardant, on comprend tout de suite : il y a un gros crado, un vieux binoclard miteux et une petite chose juvénile dotée de deux antennes (?) et constamment équipée d'une batte de baseball miraculeuse. Trafiquants en tout genre, ils se baladent dans le Hong Kong des années 40 où fleurissent , sur chaque sampan, embrouilles, magouilles, et trafics divers et variés. Chacune de leurs aventures est bourrée d'humour et de péripéties. Demandez à n'importe quel fan de bédés franco-belges : le talent des deux auteurs les a hissés au statut de référence dès le début de leurs activités, il y a une quinzaine d'années. Ainsi, malgré les apparences de « grosse déconnade », la lecture des albums des *Innommables* procure un indéniable sentiment d'exotisme. Extrêmement documenté, Yann ne prend jamais la tête et se permet tout le temps des incursions sur le territoire du cartoon qui ne nuisent en rien au suspense du récit. De même, son style comique, qui se fend parfois de superbes planches à

preuve d'un humour féroce, qui lui fait bien mériter son statut de provocateur. Bref, *Les Innammables* apportent un bol d'air frais qui devrait raviver votre intérêt pour la bande dessinée bien de chez nous.

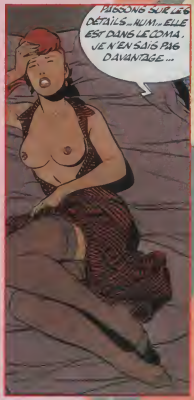
l'aquarelle (cf. l'album *Shukumei*), évoque à la fois la BD fun (grâce évidemment au scénario béton) et les meilleures bédés franco-belges de l'époque classique (temps béni où les BD européennes n'avaient rien à envier aux meilleurs mangas !). Le nouveau chapitre de la série est à la hauteur des précédents volets. Si le dessin de Conrad s'est simplifié, il en devient dix fois plus nerveux. Quant à Yann, il fait une fois de plus

PIN-UP

L'autre nouveauté réjouissante du mois porte encore la signature de Yann (au scénario), dont le texte en revanche est illustré par Berthet. Cette fois encore, Yann nous entraîne dans les années 40, mais des années 40 réalistes au contraire du bouquin précédent. Rétro (mais pas ringarde, je vous le promets !), cette histoire de pin-ups genre Betty Page (célèbre mannequin de l'époque, qui a

inspiré l'héroïne du comics *Rocketeer* de Dave Stevens) nous introduit dans un monde passionnant qui rappelle furieusement les polars et thrillers trapus de l'Hollywood d'Humphrey Bogart. Les bouquins de la série *Pin-up* sont d'une classe absolue : ils sont donc pour vous, amis lecteurs !

Deux album édités par Dargaud.

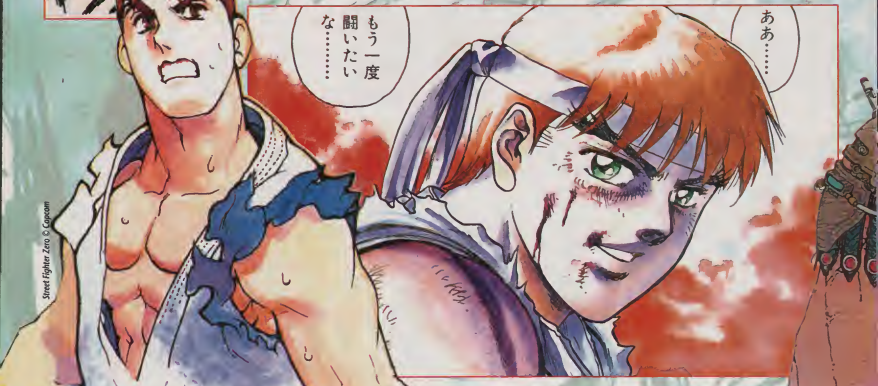


MANGA MAG !

***Street Fighter II, Dragon Ball, Dr Slump !*, Akira Toriyama, Masakazu Katsura et bien d'autres honorent les pages qui suivent... Le pied, non ?**

STREET FIGHTER II ZERO COMIC

L'éditeur ASCII vient de sortir ce manga entièrement dédié, vous l'aviez bien sûr deviné, aux héros de ce nouvel avatar du fabuleux beat them up de Capcom. Et, une fois n'est pas coutume, cette bédé s'avère relativement cool, avec pas mal de planches franchement speed. Il s'agit donc (enfin ! a-t-on envie de s'exclamer) d'un produit dérivé de qualité honorable, ce qui nous ferait presque oublier les kilos de mangas carrément nullissimes générés par les hits du jeu vidéo.
Rien que pour cela, on achèterait ce SF II Zero !



Street Fighter Zero © Capcom

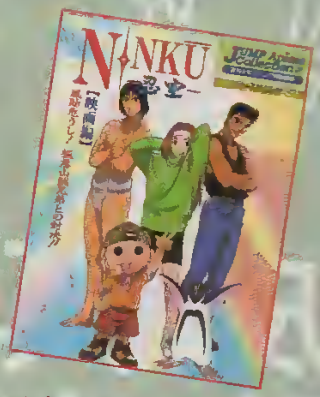
JUMP SUPER ACE

Ce gros bouquin, paru en 1989, se trouve encore facilement chez les importateurs. Entièrement consacré à Masakazu Katsura, il nous permet de découvrir une facette ancienne et méconnue du talent de l'auteur de *Video Girl Aï* (au fait, savez-vous que Tonkam va traduire *DNA*, du même auteur ?) : celle des historiettes, gentilles, quasi caricaturales mais malheureusement imbitables pour quiconque ne comprend pas le japonais. Il n'empêche, le fan ne manquera pas de s'extasier sur les nombreuses et sympathiques aquarelles réalisées par l'auteur, qui s'en donne (déjà !) à cœur joie pour dépeindre nos amies, filles et femmes. Bref, le bonheur pour tout inconditionnel de Katsura...

TRANCE

On change de style avec ce gros recueil luxueux, imprimé en couleurs flamboyantes et (presque) entièrement dédié aux joies du sexe. Réalisé par Masahiro Shibata, il propose moult illustrations qui vont du chaud au torride, tout en évitant les écueils du X crado. Idéal pour se rincer l'œil et enthousiasmant pour tout amateur d'artbook et de chair nippone. Pour adultes, cela s'entend !

NINKU ANIME-COMIC



Mine de rien, le petit samouraï de la Shueisha est en passe de devenir une star du manga. En plus de sa BD, comme de juste prépubliée dans l'incontournable hebdo *Shonen Weekly Jump* et rééditée dans la collec des *Jump Comics*, *Ninkû* a été décliné en film d'animation et, bien sûr, en jeux vidéo (plusieurs formats existent : Game Boy, Game Gear, PlayStation). L'idéal pour prendre le pouls de cette « Ninkû-mania » est de jeter un simple coup d'œil dans n'importe quelle librairie spécialisée : en un quart de seconde, on repère des tas de bouquins et gris-gris arborant le faciès stupéfiant de notre petit ami. Ce mois-ci, nous vous avons dégotté un anime-comic sympa, qui compile un bon paquet de photos issues du dernier film, ce avec l'habituelle accumulation de crayonnés et infos diverses sur le perso. Bien sûr, cet ouvrage est absolument facultatif (il faut d'abord lire le manga) mais les connaisseurs pourront y trouver une source de renseignements et de plaisir visuel que l'on aurait tort d'ignorer... Allez Ninkû, encore un peu et tous les lecteurs de *Player* vénéreront ton nom !

Trance © Masahiro Shibata

Ninkû © D.R./Shueisha

ENCORE ET TOUJOURS TORIYAMA !

Commençons par une bonne, une excellente nouvelle : il est encore possible de dénicher chez les importateurs astucieux le magnifique art-book *Akira Toriyama : The World*. Présenté dans un boîtier en carton épais, ce pavé paru il y a six ans comprend des tas d'illustrations fabuleuses réalisées par l'auteur culte. Au sommaire : des kyrielles de DB et surtout des dizaines d'illustrations formidables dédiées au génial *Dr Slump*. Là, c'est le délire (normal avec cette série) : on passe d'une superbe illust plein pot à trois-quatre pages complètement crétines et scatos où Arale s'amuse avec des crottes souriantes et amicales. Très spécial, mais absolument essentiel à tout fan de Toriyama et de son univers incontournable !

Toutes les illustrations de cette page sont © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha

DRAGON BALL

Et qu'en est-il de l'actu « toriyamesque » ? Comme prévu, un nouveau film sortira en mars au Japon. Contrairement à ce que l'on pensait, ce sera un film *DB* et non *DBZ* ! Par ailleurs, la nouvelle série télé devrait avoir débuté au Japon. Intitulée *Dragon Ball GT* (pour Great Travel, le grand voyage) elle racontera la quête entreprise par Trunks, désormais aux portes de l'âge adulte, Pan (fille de Gohan et Videl) et Goku, redevenu tout petit suite à une embrouille dont on ignore encore les tenants et aboutissants. Les mois qui arrivent s'annoncent très, très chauds !

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Pilier de l'hebdo *Shonen Weekly Jump*, ce manga de Hirohiko Araki a donné lieu à un artbook très intéressant qui compile bien sûr des tas d'illustrations couleur réalisées par l'auteur. Bariolées en diable, elles rappellent parfois le dessin de mode, tant elles sont fouillées et délicates. À cent lieues de ce que l'on présente d'habitude dans nos pages ! Bref, une curiosité rudement recommandée !

Inoshiro

Toutes les illustrations de cette page sont © Hirohiko Araki

BRÈVES

• Inquiétant : la série télé ***Street Fighter II*** (qui a été achetée — paraît-il — par AB Productions) s'arrête au Japon après seulement 29 épisodes ! Séchez vos larmes, des laser-discs de compilation sont d'ores et déjà disponibles !

• Arrêt également de l'incontournable série ***Magic Knight Ray-Earth*** imaginée par le studio Clamp pour le studio Tokyo Movie Shinsha (T.M.S.), que Sega a rachetée (d'où le jeu sur Saturn). Mais bon, ce n'est pas vraiment dramatique puisqu'on annonce des films animés pour bientôt.

• Après avoir donné lieu à treize OAV (en cours de traduction chez Kaze Animation), à une série télé de 26 épisodes, un bon paquet de mangas (Samourai va en traduire un) et une foultitude d'anime-comics, les persos sympa de ***Tenchi Muyo*** vont connaître dès le printemps les honneurs du cinéma, puisque le premier film inspiré par la série sortira en 96... au Japon, bien sûr !

• Le troisième film de ***Sailor Moon*** (le manga de Naoko Takeuchi est traduit aux éditions Glénat, la série télé passe chez vous-savez-qui-oui-les-innommables-du-mercredi-matin) est annoncé au Japon pour très bientôt.

• Joie ! Une nouvelle série d'OAV ***Ah ! My Goddess*** est prévue pour cette année (la première est éditée en VOST par Tonkam, le manga devrait débarquer cette année dans les pages de *Manga Player*). Il devrait y avoir cinq épisodes...

MEMORIES
LE NOUVEAU FILM D'OHTOMO

Avec *Akira*, Katsuhiro Ohtomo a « inventé » la japanimation. Son prochain film, *Memories*, se compose de trois histoires plus un clip de Morimoto nommé *Extra*.

Memories est un événement ! À double sens. D'abord parce qu'il est signé par Katsuhiro Ohtomo, ensuite parce qu'il a été conçu, non pas pour les seules salles obscures du Japon, mais pour le marché international. Il répond aux critères du nouveau concept « d'anime », néologisme qui traduit l'engouement pour la japanimation à travers le monde. *Memories* sera constitué de trois histoires traitées par différents staffs d'artistes de toutes générations.

LA CITE DES CANONS

Pour réaliser la première partie, *La cité des canons*, il aura fallu près de trois ans. Katsuhiro Ohtomo s'y est personnellement investi, allant même jusqu'à faire reprendre entièrement certaines parties dans un souci constant de qualité artistique. Des trois épisodes de *Memories*, *La cité des canons* est celui que préfère l'auteur d'Akira. Son ambiance rétro SF nous fait partager l'expérience panoïaque d'une ville en guerre, où de chaque toit émerge un canon prêt à faire feu...

SOUVENIR D'ELLE

La deuxième histoire du film a été mise en scène par Morimoto. Le terme qui semble qualifier le mieux ce film est « étrange ». « Tout a commencé quand Ohtomo et moi nous sommes dit : faisons quelque chose de bizarre », explique Morimoto. Tout dans *Memories* tient de l'exubérance, mais cette impression est plus particulièrement présente dans *Souvenir d'elle*. On peut dire qu'il s'agit d'un Space Opéra avec des tas de détails donnant au côté visuel un style rococo très prononcé. « Tout est fait pour créer un choc visuel », déclare Morimoto. Imaginé par un talentueux auteur de mangas, *Souvenir d'elle* se déroule dans l'espace, au milieu des débris qui dérivent. Une planète en forme de rose recèle un mystérieux secret...

EXTRA

Morimoto rétablit l'équilibre avec *Extra*, un clip dont l'esprit s'approche de celui de *Blade Runner*. Puanteur, violence et sadisme, poussés à l'extrême, donnent son ambiance à ce petit film. Un résultat admirable ; jamais la vitesse à l'écran n'avait été aussi bien rendue. Brisant les tabous, Morimoto base son scénario sur un meurtre, abominable. Et l'auteur de déclarer

qu'il serait particulièrement content si les spectateurs sortaient en disant : « C'est à vomir, je n'aimerais pas le voir une seconde fois ». Ce clip cyberpunk, réalisé par le staff d'*Akira*, est accompagné d'une musique de Ken Ishii, techno japonaise oblige (voir encadré ci-contre). Un anime bien destroy et des plus speed.

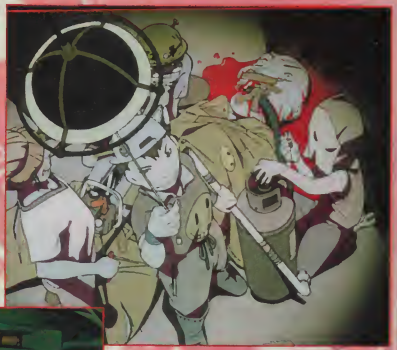
L'ARME PUANTE

La dernière partie de *Memories*, intitulée *L'arme puante*, a été réalisée par Okamura. C'est une histoire très sombre, dans laquelle un jeune chercheur voit sa vie basculer. Croyant prendre un médicament, il ingurgite en fait un produit expérimental qui le transforme en arme bactériologique vivante ! De son corps émane un gaz qui dessèche tous les organismes vivants qui pourraient l'approcher. Naturellement, l'armée s'en mêle...
Encore une histoire bien peu réjouissante, dont le scénario semble avoir été inspirée par la vague de menaces de la secte Aum...
Beaucoup de scènes de *La cité des canons* et *Souvenirs d'elle* ont été créées par ordinateur (Macintosh). *Extra* en revanche se compose entièrement d'images de synthèse. Et Ohtomo pense se servir de plus en plus de ces techniques nouvelles qui apportent un nouveau souffle au monde de l'animation.
Le staff de Katsuhiro Ohtomo a beaucoup travaillé pour mettre au point ce nouveau bébé, et bon nombre de fans du monde entier attendent avec impatience ce film d'anticipation qui a tout pour devenir un classique de l'anime. Sortira-t-il bientôt en France ? Il y a fort à parier que oui ! Nous vous en reparlerons, prenez votre mal en patience....

Reyda, yo !

TECHNO MUSIC

Ken Ishii est un musicien techno qui officie en Belgique (il est [illegible]ble-t-il) connu de [illegible]omans europ[illegible] [illegible] réalisateurs s'[illegible] remis à son sens [illegible] et lui ont laissé [illegible] blanche pour hab[illegible] musicalement leur film. « Le résultat est genial, le tempo colle très bien aux images ». D'après les dires de Katsuhiro Ohtomo, un pas a été franchi dans l'innovation musicale.



Y-A-T'IL UN HUMA P

"UN JEU DE BASTON 3D A POSSÉDER OBLIGATOIREMENT."
"DES COUPS SPÉCIAUX IMPRESSIONNANTS."
"UN JEU PRENANT... TECHNIQUE... SUPERBE... ORIGINAL..."
JOYPAD

© ZOOM, INC. 1995 ZERO DIVIDE™ is published under license from ZOOM, INC.
All rights reserved. ® PlayStation, marque déposée, est la propriété de SONY.

IN PROGRAMMÉ OUR LE BATTRE ?

LA NOUVELLE DIMENSION DE JEUX DE COMBAT 3D

- SPRITES GÉANTS ET GRAPHISMES POLYGONÉS
- HUIT ADVERSAIRES ROBOÏDES REDOUTABLES
- BOSS CACHÉS, COMBOS ET ASTUCES EN RAFALE
- UN JEU BONUS, FONCTION MAGNÉTOSCOPE

POUR NE PAS FINIR
À LA CASSE, CE NUMÉRO
PEUT VOUS DÉPANNER.

SONY GAME LINE
POUR TOUT SAVOIR SUR
LA PLAYSTATION ET
TWISTED METAL

Los Angeles, 2010. 13 véhicules gonflés à bloc vous attendent. Vos adversaires n'ont qu'une idée en tête, vous faire regretter d'avoir fait ce voyage dans le temps. Dans cette mégalopole à feu et à sang, le chaos est inévitable car un seul engin peut régner... espérons que ce soit le vôtre.

*2,23 F/mn TTC.

"PS" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.